IBM PC AMIGA ATARI C64

GURU

95/2

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga
Flink
X-it
Skeleton Krew



Big Sea



IBM PC
Earthsiege
Menzoberranzan
Noctropolis



Aces of the Deep

248 Ft

A GURU legyen veletek!

Intro

Halihó mindenkinek!

Közeledik a tavasz, mint azt érezhetjük az időjáráson is. Ebben a hónapban semmi különösről nem tudunk beszámolni, hacsak arról nem, hogy mint azt észrevehettétek, egy kicsit változott a nyomdai technika amivel az újságot készítjük. További változások is várhatók, de sajnos a GURU-t nem lehet olyan könnyen áttervezni, mint ahogy az a PC GURU-val történt nemrégiben. Természetesen nem feledkeztünk meg a GURU-s olvasókról sem, megpróbálunk itt is javítani valamit a minőségen.

Sokan kifogásolták, hogyha már nem jelenik meg elég új program Amigára, akkor foglalkozzunk olyan régi programokkal, amelyek valamilyen oknál fogva elkerülték a figyelmünket. Ebben a számban két ilyen játékot is találhattok, reméljük most nem az lesz a probléma, hogy milyen ócska régi vackokról írunk az újságban.

A tavasz kezdetét több party is időpontjának választotta, így mindenkinek a figyelmét felhívom a márciusi és áprilisi találkozókra, melyek valószínűleg mind az Amigásokat, mind a PC-seket érdekelni fogja.

Nagy sikere volt az előfizetési akciónak, így meghosszabbítottuk a következő szám megjelenéséig, tehát továbbra is 2178 Ft-ért fizethettek elő a lapra. Ez már az utolsó lehetőség, így mindenki használja ki gyorsan.

GURU Team

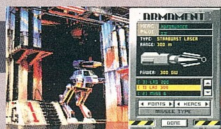


Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!

1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félévre 1089 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

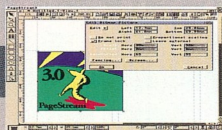
Tartalomjegyzék


Absolute Zero


Earthsiege



Rendszerbarát


PageStream 3.0


Demologia


Siege/Mindcraft

Újdonságok

Játék teszt

Programozás

Grafika és egyebek

Állandó rovatok

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 248 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.
Nyomdai munkálatok:Gutemberg Nyomda Budapest

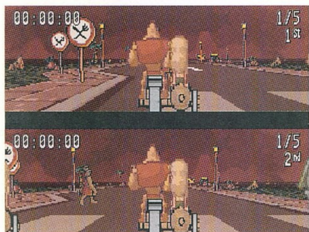
BC Racers



A Core mindig is otthon volt amikor aranyos és jópofa programo-



kat kellett kiadni. Nos, a BC Racers is ilyen alkotás, hisz a kőkorszaki környezet igen hálás téma a rajzolt cartoon stílusú grafikával készülő játékoknak. A programozók egy kis autó (helyesebben tekerő) versenyre invi-



tálnak bennünket, ahol is 32 pályán keresztül versenyezhetünk a 8 világ viszonyai között, úgy hogy 6 ellenséges versenyző készül minket beledöngölni



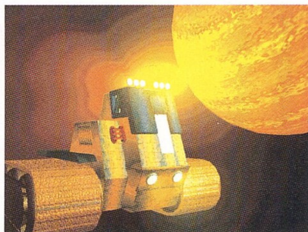
a talajba. Ha úgy tartja kedvünk, akkor akár ketten is játszhatunk egyszerre a játékban, így talán még izgalmasabb a száguldás. Ne reménykedjünk benne, hogy könynyű utunk lesz, hisz mindenféle csapda és turpisság nehezíti a dolgunkat. Ötletesnek tűnik az is, hogy néha levághatjuk a pálya egy-egy részletét, így előnyhöz juthatunk, persze akár veszthetünk is e miatt, hisz nem csak örömökből áll az élet. Mindenesetre a Core új alkotása, mely hamarosan be fog robogni az életünkbe, kellemes kikapcsolódást kínál PC-nk előtt, de ne várjunk tőle különösebben nagy durranást.

Absolute Zero

A 23. században a Mankind kolonizációk elérik a Jupiter-t és a holdjait. Rengeteg bánya nyílik meg az ásványokban és ércekben igen gazdag vidéken, nagyon gyors ütemben termelik ki a föld kincseit, hisz a 22 billió földi rengeteg nyersanyagot igényel. Természetesen ehhez a nagy mértékű kitermeléshez emberek ezrei szükségeltetnek, telepes városok nőnek ki a terméketlen holdfelszínekből. A legnagyobb talán az Europa 3 bányászvárosa az Europa City, az Orion és az Aegis. Arról persze semmit nem tudnak a bányászok, hogy a fagyos talaj belsejében egy idegen kultúra képviselői várják a felébredésü-



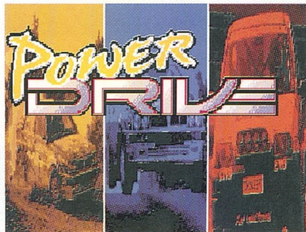
ket. Nagy tehát a meglepetés amikor elkezdődik a 22 napos háború az idegenek és a Föld ellen. Természetesen



nem leszünk magunkra utalva a játékban, hisz tudósaink egyre azon fáradoznak, hogy megértsék az idegen kultúrát és ezen keresztül vagy a legyőzés, vagy a békés megoldás kerüljön végre előtérbe. Persze addig még sok idő telhet el, így abban is segítenek nekünk, hogy jobb fegyverekkel és felszerelésekkel tudjunk szembeszállni az idegenekkel. A márciusban megjelenő játékot a Domark adja ki, csak CD-ROM-on fog megjelenni és SVGA felbontásban kergethetjük majd az idegen kultúra képviselőit.

Power Drive

A US GOLD-tól igen szokatlan módon, most nem egy kalandjáték, vagy egyéb komolyabb alkotás látott napvilágot, hanem egy autóverseny, mely PC-re és Amigára is megjelent nemrégen. Egész érdekes felfogásban és kivitelezésben íródott a prog-



ram, hisz inkább a rally stílust helyezi előtérbe, és ott is nagyon poénos, hogy akár egy kis mini morissal tudunk



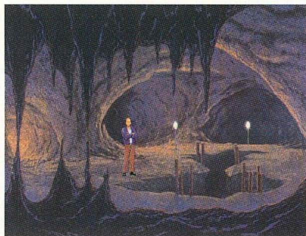
versenyezni. Nem rossz a program, csak az irányításra panaszkodnak a teszterek.

Sensible Golf

A fiúk a Sensible Software-nél úgy gondolták, hogy hasznosítaniuk kéne a Cannon Fodder-nél és a Sensible Soccer-nél szerzett tapasztalatokat, valószínűleg így született meg a Sensible Golf. Aki játszott már a cég előző programjaival, az tudja hogy mire is számíthat. Az aprócska figuráknak és a mesterien kidolgozott grafikának eddig is sok híve volt már az Amigások között, azonban most még egy lapáttal rátettek a fiúk a minőségre. Természetesen nem hiányoznak a programból a golf játék alapjai, mindent megtalálunk ebben a programban is, ami szokásos egy ilyen jellegű alkotásnál. A program hamarosan meg fog jelenni, reméljük tetszeni fog mindenkinek.

The Orion Conspiracy

A Cerberus egy kicsiny fejlesztő részleg, távol a galaxis szívétől, közvetlenül egy fekete lyuk mellett. Nagyon kevesen dolgoznak az állomáson, így



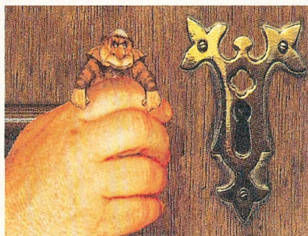
aztán nagy rémületet vált ki, amikor Devin Marshall egyetlen fiát Danny-t holtan találják meg. Nem lehetett véletlen Danny halála, biztosan látott, vagy hallott valami olyasmit, amit nem lett volna szabad. Talán mindez összefügg Nakata Trump orvosi kísérleteivel? Egyelőre még nem tudhatjuk, azonban abban biztosak lehetünk, hogy Danny-t meggyilkolták.
A story nem ígérkezik valami túl bonyolultnak, majd meglátjuk, hogy a fiatal detektív-jelöltek hogyan boldogulnak a rejtélyekkel. A program egyébként szintén csak CD-ROM-on és márciusban fog megjelenni. Az SVGA grafikában készülő játékban renderelt és digitalizált átvezető animációkat találhatunk majd. Az irányításban segít majd nekünk a point & click rendszer. Minden karakterünk animálva lesz.



Érdeklődve várjuk, bár a preview képek alapján inkább csak egy közepes játéknak néz ki.

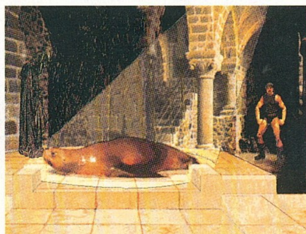
Tir Na Nog

A káosz és a rend harca örök, így talán nem is meglepő, hogy Cuchulainn, ki vereséget szenvedett az epic saga előző részében, átkerült egy másik dimenzióba. Úgy látszik, hogy ez lesz a helye a végső összecsapásnak. Az 1985-ben kiadott Tir Na Nog, mely még annak idején Spectrum-on futott és 35.000 példányban kelt el, nagy siker volt.
A Psygnosis csapata úgy gondolta, hogy nem ártana egy kicsit feleleveníteni az érdeklődést a játékkal kapcsolatban, így született meg a folytatás. A játékot igen nehéz kategorizálni, hisz keverednek benne a stratégiai elemek a hagyományos RPG sajátosságokkal, de ezek mellett a beat'em up stílust is felfedezhetjük a készülődő

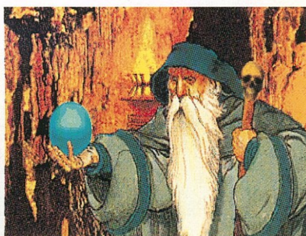




alkotásban. A már jól ismert kelta mitológiai beütés is folytatódik a játékban, és a kor adottságainak és a CD-ROM nagy tárolókapacitásának köszönhetően valami igen extra, egyedi grafikát ígérnek a programhoz, mely jellegében inkább a state of art stílusra fog emlékeztetni.



A Tir Na Nog játékmenete nem fogja nélkülözni az izgalmat és a változatos cselekményt, de ezek mellett egy jó adag humort is találhatunk a játékban. A tavasszal megjelenő játék



gondolom nagyon sok PC-s szívét dobogtatta meg, reméljük, hogy nem csak valami silány multimédiás vackot nyomnak majd az orrunk alá, bár a preview-ben közölt képek nem valami meggyőzőek.

Bear™

EARTHSIEGE

EARTHSIEGE

Egy nagyon kellemes kis szimulátor, ami sokkal jobb, mint amilyennek látszik. Vétek kihagyni.

Hardware igény:
386/33,4 MB RAM,5 MB HD
CD-ROM

84%

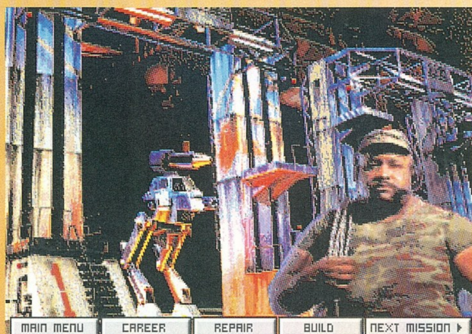
SIERRA-DYNAMIX
PC CD-ROM

Gondolom nem lepődik meg senki sem azon, hogy a Dynamix neve megint egy szimulátor kapcsán merül fel. A Sierra nagy népszerűségéhez hozzájárult a Dynamix is (2 zsák szimulátor + kalandjátékok (Heart of China...)). Earthsiege kiadásával a Dynamix egy ""újfajta" szimulátor világba" kalauzol minket, az óriás robotokéba (igaz most ezek az ún. "óriás robotok" nagyon divatosak lettek pl. One Must Fall 2097, Rise of the Robots, Earthsiege...). Nem tudom, hogy ez e az első "óriás robot szimulátor" (már halottam egy másikról is), de minőségében mindenféleképpen az elsők között van (és lesz is). Igaz terjedelme miatt nem feltétlenül lesz mindenki kedvence (a lemezes verzió kb. 30 MB, a CD-s kb. 55 MB, amiből akár 32 MB-ot is felinstallálhatunk), de ha valaki kipróbálja, azt biztos meg fogja ragadni a kidolgozottsága és a hangulata. A CD-s verzió az animációiban és a végig digitalizált szövegével nyújt többet. Na nézzük mi a történet.

"Az emberek sokáig dolgoztak az MI-k (Mesterséges Intelligencia) kifejlesztésén, aminek segítségével (úgy gondolták) sok problémától megszabadulnak, mivel ezek az Intelligenciák önmagukat képesek tanítani, így képességeik a végtelenig bővíthetők, szinte emberi segítség nélkül. Arra nem gondoltak, hogy ezek akár a Föld feletti uralom megszerzésére is fordíthatják a tudásukat. 2471 november 29-én, pontosan délután fél hétkor a Sentinel Cybertronix mérnökei aktiválták a Prométheusz terv alanyát, a Prométheusz MI-t. A Sentinel mérnökei Prométheuszt ellátták a földön elképzelhető összes adattal mindenről, mindenkiről... Ezzel megteremtették a világegyetem legtöbbet tudó "lényét" (ez egy költői túlzás, de miután teljesen önálló létfenntartásra képes, akár így is fogalmazhatok). Egy ilyen Intelligencia "természetesen" kinek lenne nagyobb hasznára, mint a hadseregnek. Úgy gondolták, hogy a Prométheusz egy lebutított verziója jó lenne különböző harci gépek irányítására.



A Cybrid-ek (Cybernetic - Hybrid keresztezése) végül a több méter magas óriás harcoló gépezetek, a Herculesi harcosok, a HERC-ek irányítói lettek. Az idő múlásával elfogyott a HERC-ekhez szükséges alapanyag a Földről, ezért a Holdon levő kolóniák szállították a szükséges nyersanyagokat. Igenám, de nem volt minden országnak kolóniája Holdon... Kitört a háború a nyersanyagért... A HERC-ek bevetésével egy időben nukleáris fegyvereket is bevettek. Néhány nap leforgása alatt több milliárd ember az életét vesztette. Az utolsó csapatok harcoltak egymás ellen... ekkor jelentek meg a Prométheusz irányította HERC-ek. Nem volt párjuk a Cybridek irányította HERC-eknek. Rövid idő alatt elpusztították a földi erők nagy részét. A kevés túlélő kénytelen volt összefogni Prométheusz ellen. A néhány megmaradt HERC-ükkel gerilla harcot kezdtek földalatti ellenállásokba tömörülve. 20 év telt el Prométheusz hatalomátvétele óta... talán eljött az idő a visszavágásra. Ehhez kiváló pilóták kellenek... olyanok, mint Te."



A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy egy küldetést akarunk teljesíteni (**Single Mission** - a játékos választja a küldetést, **Instant Action** - a gép választja a küldetést), vagy pedig egy hadjáratba akarunk beszállni (**Career**). A **Resume** opcióval folytathatjuk az emberünk hadjáratát (hacsak nem halt meg az utolsó harcban). Az **Options**ban állíthatjuk be a játék paramétereit, az irányítását és végül itt léphetünk ki a DOS-ba is. Ha az **Instant Action**-t választjuk, akkor csak fel kell szerelnünk a HERC-ünket (**Arming**) és már mehetünk is a csatába (a fegyverekről később). Ha **Single Mission**-t választjuk, akkor mi választhatjuk ki, hogy milyen típusú küldetést akarunk megpróbálni.

- **Reconnaissance**: Itt egy megadott célpontot kell megfigyelnünk, támadás nélkül. A hadjárat folyamán ez gyakran egy támadási küldetést előz meg.
- **Scout**: A feladat az ellenség egy bizonyos területének felderítése.
- **Patrol**: A társaiddal egy saját

ellenőrzés alatt álló területen kell őrjáratozni, minden ellenséges egységet meg kell semmisíteni.
- **Raid:** Ez a küldetés eléggé gerilla stílusú, minek során felszerelést, nyersanyagot... kell az ellenségtől lopni.
- **Scramble:** A bázisunkat az ellenséges erők megtámadták, meg kell állítani őket, mielőtt lerombolnák azt.
- **Search & Rescue:** A csapatoddal eltűnt társaidat kell megkeresni, és életben visszahozni a bázisra.
- **Strike:** A csapatoddal be kell hatolni az ellenség területére, és meg kell semmisíteni az ott található bázist.
- **Escort:** Egy konvoj új HERC-et, felszerelést, nyersanyagot, ... hoz. Értük kell menni és biztonságban a bázisra hozni.

A **Mission Params**-ban tudjuk beállítani a nehézségét a játéknak. A lőszerünk (**Ammo**) lehet végtelen (**Unlimited**) és véges (**Limited**). A HERC-ünk lehet megsérthetetlen (Invulnerable) és igencsak sérülékeny (**Vulnerable**) a játék lehet könnyű (**Training**), normál (**No Sweat**), kihívó (**Challenging**) és brutális (**Brutal**). Beállíthatjuk, hogy milyen napszakban játszódjanak a küldetések (nappal - day, este - night, szürkületkor - dusk). Ezután akár meg is kezdhetjük a kiválasztott küldetést.
Ha a Career menüt választjuk, akkor be kell írni a játékosunk nevét (ha még nem léptünk be) (mellesleg itt tudjuk kitörölni a játékosokat (**Delete**), itt tudjuk kimenteni és betölteni a játékállást (**Save/Restore**) és itt tudjuk a játékos statisztikáját is megnézni (**Stats**)). Ha minden Ok., akkor a Proceed-del tudunk a szerelőcsarnokba belépni. Itt vissza tudunk lépni a főmenübe (**Main Menü**), fel tudjuk fegyverezni a HERC-einket (a csapatunk többi tagjáét is) (**Arming**), kiválaszthatjuk a csapat tagjait (**Crew**), megtudhatjuk a küldetésünk célját (**Briefing**) és elkezdhetjük a küldetést (**Begin Mission**). Ha küldetés után visszatérünk a szerelőcsarnokba, akkor a Repair és a Build opció váltja fel az Arming-ot és a Crew-t. Ha az Arming-ot választjuk, akkor a HERC-cel tudjuk változtatni a csapatunk tagjainak a HERC-eit, a Pointsszal tudjuk váltani a HERC-eken azokat a pontokat, ahová fegyvert lehet tenni. A "nagy" ablakban az adott pont aktuális fegyverét lehet látni, alatta



pedig a lehetséges alternatívák vannak. Ha az egyik fegyver rakéta, akkor Missile Type-pal tudjuk kiválasztani, hogy a kilövőkben milyen típusú rakéták legyenek (a fegyverekről, rakétákról... (pontpontpontokról) később). A Crew-t választva ki tudjuk választani az embereinket. A nevük alatt ott látjuk, hogy milyen a felkészültségük (**Rookie** (kezdő) és **Elite** (elit) fokozatok között) és, hogy milyen HERC-ük van. A HERC-cel tudunk nekik másik HERC-et adni (ha van másik) és a Reasignel tudjuk az összes meglévő HERC közül kiválasztani a kiválasztott embernek szántat. Az **Accept**-tel tudjuk elfogadni a beállításokat. Minden küldetés előtt megkapjuk a parancsainkat (**Briefing**), küldetés után pedig egy összefoglalót hallunk a parancsnokunktól (**Debriefing**). Küldetés után a Repairban tudjuk a HERC-einket kijavíttatni (ha van elég nyersanyagunk hozzá). A HERCS gombbal válasszuk ki a javítani kívánt gépet, majd nyomjuk meg a Repair gombot. Itt a legfelső ablakban tudjuk átnézni a gépünk alkatrészeit, három csoportra osztva. Belső (**Int** (Internal)), külső (**Ext** (External)) alkatrészek és fegyverek (**Wpn** (Weapon)). Az alkatrészek mellett ott áll az is, hogy hány százalékos az épségük (ebből az következik, hogy a 100 % a legjobb). A Status ablakban láthatjuk, hogy melyik sérülési osztályba tartozik az alkatrész sérülése (**Light Damage**-től (könnyű sérülés) a **Destroyed**-ig ("szétlőtt")). Ha ki akarjuk javítani az adott sérülést, akkor az "**Allocated**" ablaknál nyomjuk meg a "+" gombot (ha mégsem akkor a "-" gombot). Így válasszuk ki az össze javítandó sérülést, majd nyomjuk meg a "**Proceed**" gombot. De a legegyszerűbb, ha a Repair All-t választjuk, és akkor az összes emberünk összes sérülése ki lesz javítva. A Prefs-ben be tudjuk állítani, hogy mi irányítsuk az összes HERC javítását (**Repair All**), mi csak a saját HERC-ünkkel törődjünk, a gép javítsa ki a



csapatunk többi tagjának a HERC-ét (ilyenkor a szerzett értékek négyefelé osztódnak és nekünk a mi részünkből kell fenntartani magunkat), illetve van még az **Auto Repair**, amikor Gut (a szerelő) a legjobb tudása szerint javítja meg mindenkinek a gépét. **Scrap**-pel tudjuk a kiválasztott gépet beolvasztani a plusz nyersanyagért. Ezt csak akkor tegyük, ha már van egy plusz kész HERC, különben valakinek nem lesz gépe. A **Build**-dal egy új HERC-et tudunk építeni a rendelkezésre álló nyersanyagokból. Láthatjuk, hogy a kívánt HERC-hez mennyi nyersanyag kell (**Salvage required**) és hogy mennyi nyersanyagunk van (**Salvage available**). A HERCS-szel tudjuk kiválasztani az építendő HERC-et. Ha elkezdtük a HERC építését, akkor a Build helyén a Scrap jelenik meg, amivel szükség esetén be tudjuk olvasztani a már épülő HERC-et (teszem azt nyersanyag kell egy fontos javításhoz). A gép építését elkezdhetjük akkor is ha nincs elég nyersanyagunk hozzá, mert a megépítéséhez idő kell, tehát minél több nyersanyagot emészt fel egy gép, annál tovább tart azt megépíteni. Szóval ha kevés a nyersanyag "odaseneki", a következő küldetés alatt lehet, hogy megszerezzük a kívánt mennyiséget.

Ezekután akár el is lehet kezdeni egy küldetést. A játékképernyőre nem pazarlom a drága "időt", mert úgyis magát adja az egész, és a billentyűkből úgyis ki fog derülni, hogy mi mit jelent.
A HERCek: Az ellenállás hadereje
ROADRUNNER:
Tömeg: 18 tonna
Magasság: 5.4 méter
Sebesség: 84 csomó (szárazföldi)
Fegyverek: 3
Szükséges nyersanyag: 50 tonna
A leggyorsabb felderítő HERC. Megfigyelésre, felderítésre alkalmas, ahol a sebesség nagyon fontos.

OUTLAW:
Tömeg: 27 tonna
Magasság: 6.1 méter
Sebesség: 80 csomó
Fegyverek: 3
Szükséges nyersanyag: 60 tonna



Nehezebb fegyverzetet tud magával vinni, erősebb a páncélzata mint a Roadrunnernek, ráadásul ez a legkisebb HERC, amire EMP ágyút lehet szerelni.

RAPTOR:
Tömeg: 36 tonna
Magasság: 7.0 méter
Sebesség: 76 csomó
Fegyverek: 4
Szükséges nyersanyag: 80 tonna
Középkategóriájú HERC, jó tűzerővel és manőverezhetőséggel. Veszélyesebb megfigyelő feladatokra igazán alkalmas.

TOMAHAWK:
Tömeg: 45 tonna
Magasság: 7.6 méter
Sebesség: 71 csomó
Fegyverek: 5
Szükséges nyersanyag: 100 tonna
Középkategóriájú támadásoknál lehet nagy szerepe. Gyakran nagyobb haderők bevezető egységei is Tomahawkok.

PATRIOT:
Tömeg: 50 tonna
Magasság: 8.2 méter
Sebesség: 64 csomó
Fegyverek: 6
Szükséges nyersanyag: 120 tonna
A legtöbb rakétával felszerelhető HERC. A legjobb HERC, ha légelhárításra is szükség van.

RHINO:
Tömeg: 54 tonna
Magasság: 8.5 méter
Sebesség: 56 csomó
Fegyverek: 7
Szükséges nyersanyag: 140 tonna
A Rhino egy gyors felsőkategóriájú HERC. Gyorsan lezajló támadásokhoz ajánlott.

SAMSON:
Tömeg: 63 tonna
Magasság: 9.2 méter
Sebesség: 52 csomó
Fegyverek: 8
Szükséges nyersanyag: 170 tonna
A második legjobb HERC a lázadók arzenáljában. Speciálisan "kutasd fel és semmisítd meg" küldetésekre. Erős páncélzat, hatalmas fegyverarzenál jellemzi.

COLOSSUS:
Tömeg: 77 tonna
Magasság: 10.4 méter
Sebesség: 46 csomó
Fegyverek: 9
Szükséges nyersanyag: 200 tonna
A legjobb és leghatalmasabb lázadó HERC. Olyan feladatokra ajánlott, ahol a hatalmas tűzereje ellensúlyozza a lassúságát.

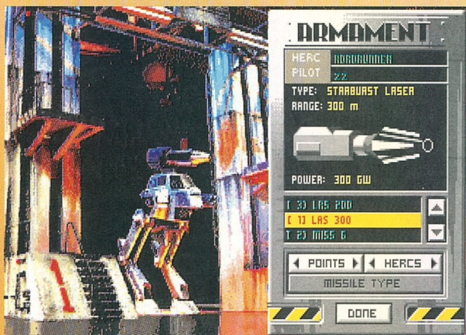
Prométheusz HERCei (az ismertek)

STINGRAY:
Tömeg: 26 tonna
Magasság: 5.1 méter
Sebesség: 80 csomó (kb.)
Fegyverek: 3
Az első könnyű Cybrid HERC. Durván az Outlaw-nak felel meg, csak egy kicsivel gyorsabb.

BUZZARD
Tömeg: 12 tonna
Magasság: 3.2 méter
Sebesség: 200 csomó (kb.)
Fegyverek: 2 gépágyú vagy rakéta kilövő
Könnyű felderítő és támadó gép. Ha rakétákkal van felszerelve, elég kellemetlen ellenfél lehet.

ARACHNITRON:
Tömeg: 3 tonna
Magasság: 1.5 méter
Sebesség: 80 csomó (kb.)
Fegyverek: -
A Cybrid arzenál legkellemetlenebb droidja. Kamikáze módjára belerohan a HERC lábába, majd felrobban, ezzel elég súlyos sérüléseket okoz. Nagy sebessége miatt csak nehezen, jó fegyverekkel semmisíthető meg.

RAMSES:
Tömeg: 37 tonna
Magasság: 7.1 méter
Sebesség: 80 csomó (kb.)
Fegyverek: 4
A leggyakoribb középkategóriájú Cybrid HERC. Szinte mindenütt megtalálható.
Sajnos csak ezeket a HERC-eket ismerjük a Cybrid oldalról, de veszteségeinkből gyorsan tanulnak és újakat fejlesztenek ki, ne lepődjünk meg ennél komolyabb HERCeken sem.



FEGYVEREK:
Energia fegyverek:
Lasers (lézerek): A legelterjedtebb energia fegyver. Az erőssége függ attól, hogy a fegyver hány gigawattos.
- Előnyei: nagyon pontos, távoli célpontok ellen is hatásos, energiatakarékos
- Hátrányai: nem túl pusztító, légköri viszonyok zavarhatják, nem túl hatásos a pajzsok ellen
- Megjegyzés: linkelhetők, minél nagyobb töltésre van állítva (a kis piros vonal a monitoron (pointerrel rámutatni, gomb, beállítani)), annál többet lehet vele lőni töltés előtt.

Electron Flux Weapon (elektron vető fegyver): Gyakran úgy is hívják, hogy "derült égből villámcsapás". Aktivizálás után elektrosztatikus sugarat bocsát ki kb. 20 méter távolságig, ezzel berobbantja a célponton található fegyvereket. Ha egy rakétavető is van a célponton, akkor biztos a hatása. A pajzsok nem érnek ellene semmit.
- Előnyei: jó destruktív hatás, nincs ellen pajzs
- Hátrányai: csak nagyon közeli harcban hatásos, ezzel a saját gépünket is veszélynek tesszük ki (a célponton található töltetek robbanásakor), nehezen irányítható
- Megjegyzés: nem lehet linkelni, vagy "tűzláncba tenni" (erről a billentyűknél), minél erősebbre van állítva, annál hosszabb ideig lő.

Particle Beam Weapon (Részecske sugár fegyver): Úgy is lehetne hívni, hogy az elektromágneses shotgun. Közeli támadás esetén akár lyukat is lőhet az ellenségbe.
- Előnyei: közeli és közepes távolságú támadás esetén megsemmisítő hatású
- Hátrányai: nagyobb távolságra hatástalan, nagy energiaszükséglet, a tüzelés pillanatában minden energiát felemészt, ekkor védtelen a HERC
- Megjegyzés: a töltés minél nagyobbra van állítva, annál erősebb a sugár

Electromagnetic Pulse Cannon (Elektromágneses pulzus ágyú): Dupla hatású fegyver. Nemcsak fizikai sérülést okoz, de a kilőtt pulzusok gyengítik a pajzsot és elszívják a célpontok energiáját.
- Előnyei: kettős hatás, jó hatótávolság, durván mondva, lebénítja a célpontot
- Hátrányai: lassú töltés

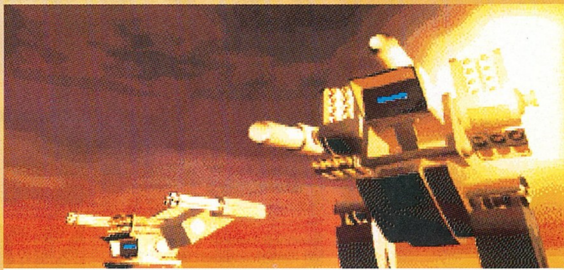
- Megjegyzés: minél erőssebre van állítva a töltés, annál hatásosabb

Lőszeres fegyverek:
Automatic Cannon (Gépágyú): 20, 35 és 50 mm-es létezik. Szuper gépágyúk 2000 lövés per perc teljesítménnyel, szinte minden pajzsot átlőnek (az 50 mm-es elég szuper). A legmegbízhatóbb fegyver, ráadásul kevés energiát használ.
- Előnyei: Nagyon megbízható, kevés energiát igényel
- Hátrányai: csak közeli célpont ellen, véges számú lőszer.

Rakéták:
Semi-Active Radar Homing Missile (SARH) (Félaktív radar célkövető rakéta) A célpontot csak be kell fogni, majd azt követni a célkereszttel.
- Előnyei: Pontosabb, mint a sima rakéta
- Hátrányai: A legkönnyebben kivédhető.

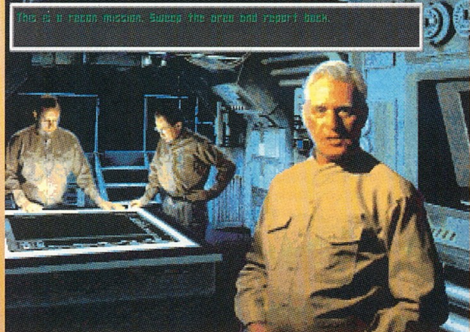
Active Radar Homing Missile (ARH) (Aktív radar célkövető rakéta) Csak be kell fogni a célpontot és ki kell lőni. Ezekután a belső vezérlése átveszi az irányítást.
- Előnyei: A legjobban kezelhető rakéta
- Hátrányai: ECM-mel védhető

Anti-Radiation Missile (ARM) (Radarérzékelő rakéta) A legnagyobb dolog benne, hogy nem kell a radarunknak aktív módban lenni (erről később), hanem az ellenséges aktív radarok hullámait használja fel a célkövetéshez.
- Előnyei: Az ellenség "figyelmeztetése" nélkül kilőhető
- Hátrányai: Kivédhető a radar passzívra váltásával.



Electro-Optical Missile (EO) (...) A rakétát a HERC vezetője irányítja, a rakéta fejébe épített kamera segítségével (Missile View).
- Előnyei: Nehezen érzékelhető és szinte kivédhetetlen, ha egy gyakorlott pilóta irányítja a leghatásosabb fegyver, a radarnak nem kell aktívban lennie, nagyon nagy hatótávolság
- Hátrányai: a HERC pilóta teljes figyelmét igényli, arra az időre sebezhető a HERC
- Megjegyzés: az irányítás a nyilakkal vagy joy-jal végezhető a SPACE vagy a tűzgomb folyamatos nyomása mellett.

Electronic Counter Measures Pod (ECM) Az ECM olyan elektronikus ketyerékből áll, amely zavarja a radarirányítású rakéták vezérlését, így azok nem tudják becélozni a használót. Egyetlenegy hátulütője van (mint a galloknak, ahogy római centúrió mondta: "Rémeseket ütnek hátul."), ha bekapcsoljuk, rögtön figyelmezteti az ellenséget a jelenlétünkről. Tehát ezt csak akkor tegyük, ha már észrevettek minket.



A radar:
Passzív és aktív mód van. A passzív módban kibocsátott radarjeleket keres és érzékel, de így csak azokat a célpontokat érzékeli, amelyek radarja aktívra vannak állítva. Aktív módban jeleket bocsát ki, és a visszaverődéseikből érzékeli a célpontokat. Ennek az a hátránya, hogy az ellenség ha passzív módban használja a radarjait, akkor is érzékel minket.

Hát ennyit lenne érdemes megemlíteni, a billentyűk leírásával pedig minden esetleges irányítási gondot tisztázok.

Cockpit:
Nyíl fel / le: Sebesség növelés / csökkentés
Nyíl jobbra / balra: Fordulás jobbra / balra
I / M: Torony fel /le
J / K: Torony balra / jobbra
Backspace: Torony középállásba
F9: Bal oldali nézet
F10: Jobb oldali nézet
F11: A küldetés célpontjai
Esc: Irányító központ / Cockpit

Külső nézet:
V: Külső nézet be / ki
Tab: Nézet vezérlés / HERC vezérlés
N: A csapat következő HERC-e

Fegyverek:
Space: Lövés
Tab v. T: Célpont kiválasztás
Alt + T: Automatikus célpont követés (toronnyal) be / ki
1 ... 9: Fegyverválasztás
Alt + 1 ... 9: Fegyver hozzáadás / elvétel a "tűzlánc"-hoz/ -ból
"Tűzlánc": Egy sorrend a fegyverek lövésében. Ha csak egy fegyver van, akkor csak azzal lövünk, de ha mondjuk a 2, 3, 4, és 8-as fegyverek vannak benne, akkor a SPACE folyamatos nyomvatartása mellett a fegyvereink az előbb említett sorrendben tüzelnek.
~ / Alt + ~: kiválasztani a következő / előző fegyvert a láncban
W / Alt + W: Kiválasztani a következő / előző fegyvert
L: A fegyverek linkelése (ha lehet)
+ / -: A fegyver töltésének állítása
R: A radarmód beállítása
Alt + R: A radar hatótávolságának beállítása
(/): A hátsó / első pajzs erősségének növelése

Monitor
F1: Státuszképernyő
F2: Rádió
F3: Felülnézeti térkép
F4: Radar
F5: Célpont státusz
F6: Rakéta követő
F7: Irányító központ / térkép
F8: Státuszképernyő (részletes)

Irányító központ
Nyilak: A térkép scrollozása
+ / -: Nagyítás nagyobb / kisebb
1 ... 3: Pilóta kiválasztás
Tab: Egység kiválasztása
D: Kiszállni a harcból
A: Az ellenség megtámadása
F: A pozíció megvédése
T: Őrjárat a kijelölt pontokra
G: A kijelölt ponthoz menni
O: Csatlakozz hozzám !
C: Kutass ellenség után
E: Emcon
X: Üzenet küldése
Backspace: Törlés

Rádió
Alt + A: Támadd meg a célpontom!
Alt + G: Hagyd a célpontom!
Alt + H: Segíts ki!!!
Alt + O: Csatlakozz hozzám!
Alt + C: Kutass ellenség után !
Alt + E: Emcon
Alt + F: Támadás amint lehet / Tüzet szüntess
Alt + X: A kiválasztott üzenet elküldése

Státuszképernyő (F8)
Jobb / Bal nyíl: A HERC kiválasztása
S: Külső sérülés
I: Belső sérülés
W: Fegyver sérülés
P: Pause
Q: A küldetés befejezése / vissza a bázisra
F12: Preferences
Ctrl + Q: Kilépés a DOS-ba

Szerintem ennyi elég is a játékról. A taktikákat mindenki maga találja ki (de egyet azért mondok: ha van EO missile-unk, akkor tisztes távolságból célozzuk be vele a célpontot (Target Lock) és lőjük ki (persze a radar passzívban van)). A játékképernyő nem vészes, ezért nem is húztam vele az időt. Minden adja magát, ráadásul az egérrel is lehet kapcsolgatni a funkciókat. A jó csapatmunkát koordinálni kell, és ne feledjük, ha alap állapotban van a javítás, akkor nekünk kell a társaink HERC-eit is javítani! Ahhoz, hogy a játékot teljes szépségében élvezhessük (ne csak sima vektorizált grafikával), legalább 8 MB memória kell (6 MB szabad EMS), és a gyorsaságán sokat segít egy kis szoftvercache is. Mindent összegezve, nekem tetszett!

Mr. T.

SCENES

Nagyon szép és jó minőségű képeket tartalmazó képernyővédő (screen-blanker) programok.

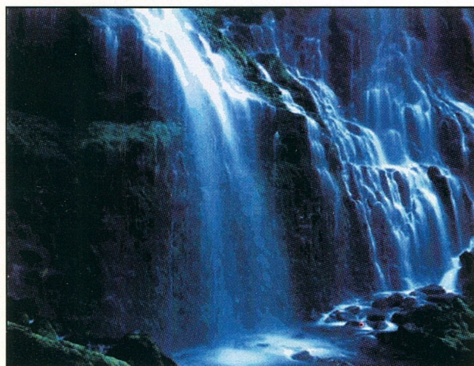
Hardware igény:
386, Windows 3.1

..%

MICROSOFT

PC DISK

SCENES



A Microsoft Scenes sorozat minden doboza két-két lemezt rejt. Látszólag egyszerű adathordozók csupán, de most ennél többről van szó. Kollekciónként negyven varázslatos, teljes képernyőt betöltő képet csodálhatsz meg. Ha van scannered, akkor korlátlan mennyiségű saját gyűjteményt is készíthetsz a Scenes Wizards használatával. Modern fotóalbum számítógépen, ha még nincs foto CD-d, megteszi. Az eddig megjelentek: Undersea, Sierra Club Wildlife, Flight, Hollywood, Sierra Club Nature, Sports Extremes, Brain Twister.

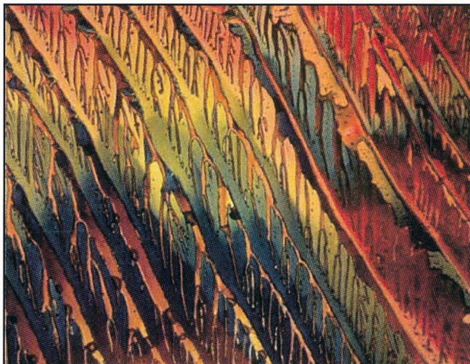
SIERRA CLUB NATURE COLLECTION

Nem is gondolná az ember, hogy leül a számítógép elé "csupán" képet nézegetni, de amikor meglátja a csodálatos alaszkai Alsek gleccsert a lenyugvó nap fényében, akkor felébred benne a kíváncsiság. Mit láthatok még? A kínálat: lenyűgöző amerikai tájképek, az államok legszebb tavai, hegyei, patakjai vízesései, erdői és folyói. Ha végignézed, biztos kedvet kapsz, hogy elmenj oda. Talán egyszer, addig marad az álmodozás a monitorok előtt...

HOLLYWOOD

A fekete-fehér képek Hollywood hőskorát idézik, olyan nagyságokkal, mint Rudolph Valentino, Orson Welles, Vivien Leigh, Ingrid Bergman, Greta Garbo, Marlene Dietrich, Chaplin, Hitchcock, Bette Davis, Carmen Miranda, Andrews Sisters, Mary Astor, James Cagney, Lillian Gish, Carry Grant és még sokan mások. A fiatalabbaknak nem biztos, hogy minden név ismerősen cseng, pedig nagyszerű művészeket láthat profi képeken. Sőt mindenkiről olvashatsz pár sort, hogy csillapítsd információ éhségedet.





UNDERSEA

A gyűjtőnév magáért beszél, a tenger teljességében mindmáig felfedezetlen világa került terítékre. A képeken halrajok, cápák, ráják, medúzák, veszélyes mélytengeri ragadozók, korallok láthatók. A páratlan színkavalkádot nem is láthatnánk reflektorok nélkül. Szép hobbi lehet a búvárkodás, bár hogyha ezt a cáparajt nézem?!



BRAIN TWISTER

Ebben a kollekcióban meglepő, olykor meghökkentő dolgokat találsz. Köztük a nálunk mostanában divatba jött sztereogrammokat. A 3D hatású képek többszörös örömet jelentenek, mert eleinte az is élmény, hogy sikerült meglátni, mit ábrázolnak! Hogy mit kellene látni, az legyen meglepetés! A bölcsek azt ajánlják, hogy próbálj a kép mögé nézni... Szerencsére nem csak az új dili szerepel a gyűjteményben, hanem például az oxigén szállítás szempontjából olyan fontos vörös vértestek, valamint a százszorszép pollenjei, egy holdkő az Apolló 12-ről, ceruzaelemek sokaságának meghökkentő felülete, egy kaméleon bőre, A és C vitamin, lepkeszárny közelről, ... A kínálat elég sokrétű.



Nekem tetszik mindegyik gyűjtemény, szerintem Te is megtalálod a kedvedre valót!

Lily



X-IT

Shokoban típusú ládatologató játék, mely megpróbál valami újat csempészni a régi játékba.

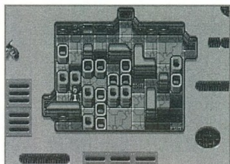
Hardware igény:
AMGA 500
1 MB RAM

65%

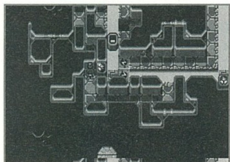
PSYGNOSIS

AMIGA DISK

Bill éppen a TV előtt ült és chipet evett, amikor az idegenek felderítőűrhajója elérte a Földet. Az idegeneknek egy mintapéldányt kellett találniuk abból a fajból, mely a kék bolygót benépesíti. Az, hogy éppen Bill-re esett a választás tehát merőben véletlen, azonban mint ké-



sőbb látni fogjuk, ez nagyban befolyásolta a bolygónk sorsát. Bill-t egyébként elvitték magukkal a felderítők egy speciális bázisra, aholis laboratóriumok épültek az idegen teremtmények vizsgálatára. Az idegenek egy speciális, ún. patkány labirintusban vizsgálják az élőlények tudását és intelligenciáját és ez alapján döntik el, hogy lerohanják-e az adott bolygót. Az inváziót tehát csak az állít-



hatja meg, ha Bill meg tudja oldani a korántsem könnyű logikai feladatokat és ki tud szabadulni minden egyes kísérleti labirintusból.

A kissé erőltetett kerettörténet egy Sokoban típusú játékhoz kapcsolódik, melyet a kor szelleméhez méltóan egy kissé feltupíroztak a Psygnosis programozói. A lényeg persze itt is ugyanaz, méghozzá a szokásos ládatologatási móka. Talán annyi összesen a különbség, hogy itt a padlón lévő lyukakat kell betömnünk a ládákkal.

Alapvetően 3 típusú láda létezik, ha a súlyukat nézzük:

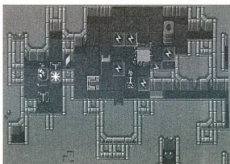
- **Lightweight** - könnyű láda - kettőt is tudunk belőle tolni egyszerre
- **Medium** - közepes - egyet mozgathatunk csak egyidőben
- **Heavyweight** - nehéz - csak speciális eszközökkel tudjuk megmozdítani

Aszerint is megkülönböztethetjük a ládákat, hogy milyen funkciót látnak el:

- **Steel block** - vasból készült láda, mely igen érzékenyen reagál a mágneses hatásokra
- **Slippy block** - egy kicsit csúszós láda, melyből csak egyet tudunk mozgatni, azonban ez egészen addig elcsúszik, amíg csak tud
- **Ice block** - speciális jégből készült blokk, mely értelemszerűen olvadozik az idő előrehaladtával. Gondolom nem igazán tudjátok elképzelni, hogy mire lehet használni a jeget, majd meglátjátok a programban
- **Power block** - az energia ellátást biztosítja a munkához
- **Freezer block** - a víz terjedését gátolja meg, mint később látni fogjuk erre igencsak szükségünk van néha
- **Magnetic block** - két típusa létezik, az egyik vízszintesen, míg a másik függőlegesen fejti ki hatását. Különösen a vasból készült blokkra van hatással
- **Teleport pad** - saját magunkat, illetve a blokkjainkat tudjuk teleportálni a pálya egy másik pontjára. Alapvetően két fajtája létezik. A piros teleport a piros fogadóállomásra, míg a zöld a zöldre repít el minket.

A pályákon előforduló akadályokról és extrákról következzen most egy kis lista:

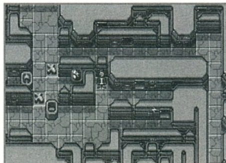
- **Water** - a víz nem akadályozza meg a tologatást, kivéve ha mély, mert ilyenkor elsüllyednek benne a tégláink
- **Glue** - ragadós terület, mely megállítja a blokkjainkat
- **Ice** - csúszós terület, melyen igen nehéz kontrollálni a téglák mozgását
- **Spinners** - megpörgeti a rá érkező blokkot
- **Wall Switches** - a kulcs segítségével kinyithatjuk ezt a falszakaszt
- **Power Switches** - a villanyt lehet vele kapcsolgatni, világosban könnyebb az akadályokat megtalálni, azonban ha sötét



van, akkor nem működnek az elektromos és mágneses rendszerek, tehát lehet, hogy nem mindig kifizetődő feloltani a villanyt
- **Radiation Block** - nagyon veszélyes dolog, a teleport pad megsemmisül ha rátoljuk
- **Bombs** - mindent fel lehet robbantani vele, kivéve a határoló falakat és persze az üres lyukakat

Extra tárgyakat is találhatunk a pályákon melyek segítik munkánkat:

- **Heart** - az elhasznált energiánkat pótolja
- **Tractor Beam** - a ládákat húzni is tudjuk ezzel a kiegészítővel



- **Detonator** - a bombákat lehet vele felrobbantani
- **Wheels** - némi segédeszköz ahhoz, hogy az igazán nehéz blokkokat mozgatni tudjuk
- **Power Up** - ki tudjuk mozdítani a ládákat a ragadós területről
- **Magnet** - a közönséges blokkot vas blokká változtatja

Nos, ennyi lett volna az X-IT, nem volt egy nagy csoda, de megvannak az előnyei és kellemes szórakozást kínál úgy, hogy kissé megtornáztathatjuk a szürkeállományunkat. A kiváló zene és a körülményekhez képest tűrhető grafika nem emeli ugyan az év játéka közelébe a



game-t, azonban érdemes megnézni egy kicsit közelebbről.

Bear™

INTERNATIONAL ATHLETICS

Egy sportjáték és három játékdemo egy CD-n.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM
CD-ROM

52%

ZEPPELIN

PC CD-ROM

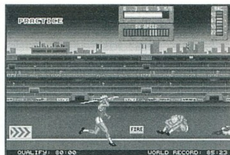
INTERNATIONAL ATHLETICS

Miközben indítottam a programot, nézegettem egy kicsit a dobozát és két dolog villant a szemembe. Az egyik egy ezüstös kis matrica, amire ráírták, hogy "ENHANCED PC CD ROM" (Bővített CD ROM-os lehetőségek) és még az is, hogy Full Motion Video (digitalizált video), a másik meg hátul a programból kiszedett képek. Főleg a "Kiemelten CD ROM"-ra nem fért össze ezekkel a képekkel. Mivel a képek kábé megütik egy tíz éves játékautomata szintjét... talán. De hát gondoltam, most majd meglátjuk. És már ment is. A képernyőre betört a cég neve (Zeppelin Platinum). Egész jól, látványosan nézett ki,



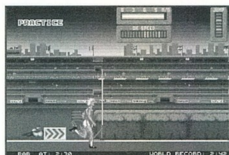
ment alatta a zene, nagyjából tisztán szólt, nem is olyan rossz. Na és itt jött a vicc. A zene hirtelen elkezdett recsegni-ropogni, és a képernyőn: International Athletics, Pscyhotron Demo, Arnie 2 Demo, Frankenstein - View Previews és Quit to Dos. Na, ez itt mi?

De hát kezdjük a "fő" programmal. Először is ki kellett választani a hangkártyatípust, de elég silány a választék, Soundblaster/Adlib, PC sound vagy No Sound. Semmi Roland vagy Gravis vagy ilyesmi. Főleg egy CD-s játéknál!? Na de mindegy, nézzük a programot. A csodálatos International Athletics felirat után egy valami szörnyen kezdetleges grafikájú menüből választhattam:

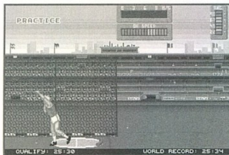


Practice (Gyakorlás), **Compete** (Verseny) és **Options**.
Először az Options-t néztem meg. Itt sok-sok kis kapcsoló volt, lehetett itt állítani mindent:
Level: A játék nehézségi szint foka
Weather: Időjárás
Wind: A szél erősségi foka
Hurdles: A gátfutásnál beállíthatjuk, hogy ne legyen hiba, ha eldöntünk egy akadályt (Érdemes kikapcsolni, mert egyébként szinte lehetetlen megcsinálni, még könnyű szinten is)
Configuration: Itt tudjuk menteni és betölteni a beállításainkat
Records: Megnézhetjük a világcsúcsokat és érmeseket
N. Players: A játékosok száma, amennyit beikszelünk, annyi fog játszani Configure pl: A játékosok nevét, nemzetiségét tudjuk beállítani, sőt, még azt is megadhatjuk, hogy használ-e doppingszert. Aztán gondoltam, gyakorlok is egy aprót. Először elég letaglózó volt a grafika, de ha elfelejtjük, hogy ez itt egy cd-s játék, végül is nem olyan rossz ez (Meg vevő vagyok mindenre, ami idiótikus, és ennek a grafikája aztán tényleg az - ezek az idétlen nyurga alakok, amiket kitaláltak a grafikusok). Jól el lehet vele szórakozni. Az egyetlen ami nagyon nehéz lett benne, az a gátfutás, de ez is kiküszöbölhető, ha az Options-ben kikapcsoljuk. A többi megoldható, például a súlylökésben és a diszkoszvetésben pár perc alatt megdöntöttem a világrekordot (Oh, milyen ügyes). És a 4 játékos se kamu ám! Egyszerre ketten küzdhetnek meg a törekvő játékosok a versenyben, gyakorlásnál csak egyedül lehet. A zenéje eléggé nevetséges, de kicsit a SuperLeague of Hoboken zenéjére emlékeztetett, amit meg nagyon bírok. Természetesen semmiféle Full Motion Video nincs - ehhez - a programhoz, csak a sportágak előtt van egy-egy állókép, de végül is ez érthető, mivel megnéztem, hogy mennyi helyet foglal így a CD-n, és kiderült, hogy kemény 4(!) megát! Akkor miért kellett CD-re feltenni?! Hát igen, vicces emberek ezek a programozók...

Pcyhotron DEMO: Miután kiderült a turpisság, hogy az International Athletics 4 megát foglal, elkezdtem keresgélni, mi lehet a többi. És meg is találtam! A Pchyhotron demo-ja 127 megát nyomott. Találtam még itt .avi fileokat is dögivel. Szóval ide rejtették a Full Motion Video-kat is! Na, gondolom megnézzük... Felinstalláltam Windows-ba (DOS-ban már el se indul! Na szép...). És lecsapott rám a multimédia villáma. Kép is, beszéd is! Hú! De mivel ez csak egy demo, sok-sok reklámmal, csinálhattam kábé egy dolgot, azt viszont leírták ezerszer, hogy ha majd megveszem a programot, akkor majd azt csinálok, amit csak akarok, csak vegyem meg... Hát persze, igen, megveszem. Csak ehhez a reklámhoz nem kellett volna kiadni egy teljes árú CD-t International Athletics néven, mert lehet, hogy kicsit rosszul sül el ez a poén. De majd megveszem a Pchyhotront esetleg. Amúgy elég jónak tűnik ez a



program, egy titkos ügynök szerepében nyomozgathatunk valami szer után, beszélhetünk lököttképű alakokkal, nagyon menő, csak hát tényleg kicsit drága mulatság reklám-CD-t venni, mikor az ember multimédia-sportolni akar...
Arnie 2 DEMO: Ez azt hiszem egy Amigás mászkálós játék PC-változtata, kemény 1 pályán nyomulhatunk benne 5-ből. De jó.
Frankenstein and Previews: Ha erre is ráklikkelünk, láthatunk négy képet a készülő Frankenstein-ből, pár nyálcsorgatós reklámdumát, sőt a cég többi készülő programjáról is szerezhetünk információkat. Köztük van a Dr. Radiaki nevű DOOM-szerű, nagyon gyenge utánérzés is. Lehet, hogy a többi programjuk is ennyire remek?...



Befejezésül: Ha valakinek megragadta a fantáziáját, hogy játszhat egy kábé 5 évvel korábbi színvonalú sportprogrammal, kipróbálhat két demo-t, amit jobb, ha ki se próbál, és megnézhet pár képet e remek cég többi remek programjáról, az nyugodtan vegye meg és játsszon vele, mert neki való!

T2 CHESS

T2 CHESS

Normál sakkjáték, mely a régi Battlechess-hez hasonlóan próbálja meg színesebbé tenni a játékot.

Hardware igény:
386, 1 MB EMS, 10 MB HD, CD-ROM

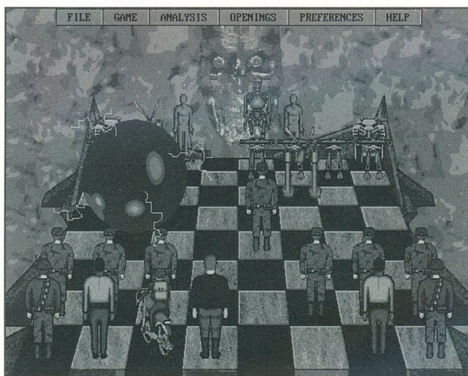


CAPSTONE

PC CD-ROM

Ismét itt egy új játék, ami a Terminátor láz eredményeképpen jelent meg. Amint ez a játék is mutatja, a Terminátor láz még nem csitult el teljesen. A T2 film sikerén felbuzdulva a programozók rögtön elkészítették a film arcade, szimulátor, flipper, ... verzióját.

Nos, az én véleményem szerint, akinek tetszett a film, és szereti az akciókat, az nem feltétlenül



egy sakkprogramban fogja kielégíteni az akciókedvét (bár, ki tudja?). Én nem azt mondom, hogy nem lehet jó sakkprogramot csinálni akciófilmről, hiszen gondoljunk csak a Star Wars Chess-re, de már a programozók is észrevették, hogy sok újat nem lehet alakítani ezen a téren. Ennél fogva megpróbálkoztak valami újszerűvel, mégpedig azzal, hogy a harcokat FLI és FLC formátumokban tekinthetjük meg.

Hát nem mondanám, hogy valami remek gondolat volt... Ezzel, hogy a harcok helyett kis epizódokat tekinthetünk meg, teljesen eltávolodunk a sakktáblától és magától a játéktól.

A Battle Chess sorozatban épp az volt a jó (legalábbis szerintem), hogy az unalmas sakkjátékot azzal színezték ki, hogy a bábuk harcoltak egymással. De ott helyben (a táblán). Ezzel az erővel, T2 programozói már azt is csinálhatták volna, hogy a csatáknál a filmből bevágnak egy-egy részletet. De még ez a FLI-s megoldás sem lenne olyan rossz, ha ezekben a jelenetekben legalább lenne valami mozgalom, humor. Általában csak bebattyog a két küzdő fél a pályára, és az egyik halomra lövi a másikat (ha azt a két lövést lehet így nevezni).

A legnagyobb baj, hogy a humor is teljesen eltűnt a játékból. Amúgy a figurák felállására semmi panasz nem lehet. Szép kidolgozottan meg vannak rajzolva, és még SVGA felbontásban is megtekinthetjük őket. A háttér sem rossz. 4 háttér közül választhatunk a pokoltól kezdve a jégbarlangig... Még a zenén is állíthatunk, az agresszív és az enyhébb stílusú zene között. Akinek ezek után mégis ínyére van eme játék, annak a számára itt egy rövid ismertető következik.

A sakknak a szabályait most nem szándékozom ismertetni- mert gondolom, hogy aki egy ilyen programot megvesz, az tisztában van ezekkel - viszont van néhány speciális beállítás, ami nem mindenki számára lehet egyértelmű.

Export Game: Ez a funkció hasonló a SAVE-hez. Úgy menthetjük el a játékunkat, hogy az egy másik sakkprogrammal betölthető legyen.
Import Game: Egy másik sakkprogram által elmentett állásunkat tudjuk betölteni.
Playig Style: Balanced: A gép ugyanolyan arányban támad és védekezik.
Time Control: Itt azt állíthatjuk be, hogy mennyi gondolkodási időt hagyunk a gépnek. Minél több időt adunk, annál jobb lépést fog lépni a gép. Ha Infinite-t állítunk be, akkor a gép addig gondolkozik, amíg Alt-F-fel nem kényszerítjük lépésre.



(Ezt különben bármikor megtehetjük, ha már nagyon unjuk, hogy a gép totojázik.)
Rewind Game: Előről kezdhetjük az éppen elkezdett partit.
Compute Rating: Na ez valami egészen új. Ha már legalább 20 partit játszottunk (aha, szóval itt a hiba, nem hiszem, hogy valaki ekkora bakit elkövetne), akkor kérhetünk a géptől egy minősítést, a US Chess Federation értékrendje szerint. Ekkor a gép a tudtunkra adja, hogy milyen szintű a sakktudásunk (kezdőtől a nagymesterig).
Adjust Variety: Ez az opció arra szolgál, hogy beállítsuk a gép önállóságát. Ez alatt azt érti, hogy egy bizonyos helyzetben az arra megadott, beprogramozott lépéssel reagáljon, vagy abban a pillanatban gondoljon ki valami törpös lépést.
Select Library: Itt be lehet előre állítani egy stratégiát. Pl.: meg-



adhatjuk a kezdő lépéseket. (Eredetileg itt van beprogramozva a gép számára 4.500 kezdési variáció és 12.000 speciális helyzet. Ezért is igen lassú a program, mert ezeket miden helyzetben megvizsgálja.)
Candidate Moves: Itt az állás szerinti összes lépési lehetőséget láthatjuk minden figurával. Ha rákattintunk akármelyikre, akkor a gép végrehajtja.

Nos hát ennyit a T2 Chess Warsról. Ha a programozók jobban összeszedik magukat, akkor egész biztosan többet is ki tudtak volna hozni ebből, az így is már majdnem teljesen kimerített témából.

Karo

BIG SEA

Átlagos kereskedelmi/stratégiai játék mely sajnos nem igazán felel meg a kor követelményinek.

Hardware igény:
A500

55%

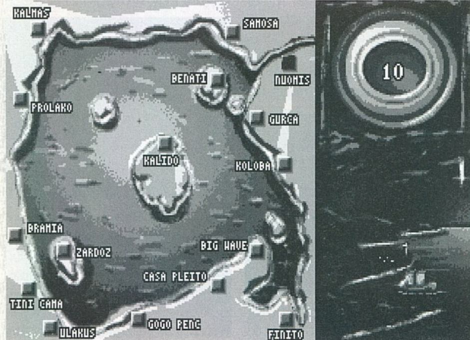


STARBYTE

AMIGA DISK

BIG SEA

A Starbyte nagyon sok színvonalas programmal örvendeztetett meg már minket, bár nem tartoznak a fiúk nagyon a software fejlesztés élvonalába. Mivel a cég főleg Amigára és sajnos inkább a német nyelvterületre dobja ki dolgait, így nem is csoda, ha a Big Sea elkerülte



a figyelmünket eddig. Nos, de sebaj, itt a nagy lehetőség, induljunk egy kis hajókázásra.

Alapvetően egy Pirates! típusú játékról van szó, bár mint később meglátjuk, vannak elég jelentős különbségek.

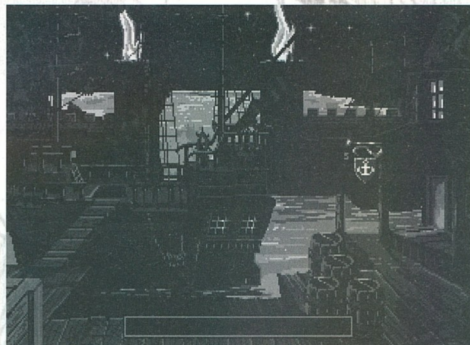
Kezdéskor a szokásos dolgokra kell válaszolnunk, meg kell határoznunk a játékosok számát, illetve nevét, vagy éppenséggel egy kimentett állást töltheтünk be itt. Ha sikeresen választottunk, akkor a gép kiírja a nekünk szánt 3 ellenséges város nevét, a mi rezidenciánkat, valamit az extra célpontként szereplő várost. Ezekután a főképernyőre kerülünk. Minden város felépítésében ugyanúgy néz ki, különböző épületek találhatók bennük, melyek az elérhető funkciókat szimbolizálják. A kurzorunk szerencsére kijelzi ezeket és az első csíkban megjelennek a különböző funkciókra utaló kijelzések. Néha előfordul, hogy egyes házakba nem tudunk bemenni, ilyenkor pusztán ez azt jelenti, hogy nem él ez a funkció. Következzenek most az egyes lehetséges opciók:

- Inn - fogadó

Időnként szükségünk lehet arra, hogy valahol megpihenjünk, ilyenkor kell igénybe vennünk a fogadó szolgáltatásait. Minden városban más és más a fogadók kialakítása és szolgáltatásai, azonban alapvetően ezekről információt kaphatunk, ha rákattintunk a fogadós alakjára. Ilyenkor egy kis ablak jelenik meg, mely információkat ad a fogadó szolgáltatásairól, valamint a szoba áráról. Ha elfogadjuk a szállást, akkor már csak meg kell határoznunk, hogy hány napot óhajtunk tölteni a fogadóban. Általában olyankor ajánlatos használni a fogadót, amikor a gép nem engedi folytatni a hadjáratot, vagy éppenséggel meg akarjuk várni míg mondjuk egy raktárházunk felépül.

- Dragon - utazás

Nagyon érdekes módja dívik az utazásnak a föld ezen tájékán, az utazók kik nem hajót használnak sárkányokon utazgatnak szerte a világban. Több tí-



pusú sárkány is a rendelkezésünkre áll, ha éppenséggel az utazás ezen módját fontolgatjuk. A sárkányokat főleg a tarifájuk különbözteti meg. A drágább utazási eszköz biztonságosabb utat jelent, míg a legolcsóbb sárkány bizony nem éppen egy életbiztosítás. A háromszoros ár azonban megfontolásra késztet minket, mert nem biztos, hogy a legdrágábbat kell választanunk. Ha sikerült a nyergelés, akkor már csak a célpont kijelölése van hátra és máris hátradőlhetünk és élvezhetjük az utazást.

- Pub - kocsma

A kocsmában, mint általában összegyűlt a város nem éppen legelőkelőbb társasága. Információkat szerezhetünk itt a kémek segítségével a város erődjéről, illetve a környéken tartózkodó csapatokról. Természetesen nem olcsó dolog a kémkedés, így készüljünk fel rá, hogy alaposan megcsappantja a pénztárcánkat a dolog. Az asztalnál ülő társaság egytől egyig bérgyilkosok csoportja, kiket felbérelhetünk egy kis öldöklésre. Válogathatunk közülük, természetesen a tarifák különböznek az egyes embereknél. Az ellenségeink számát lehet ily módon csökkenteni.

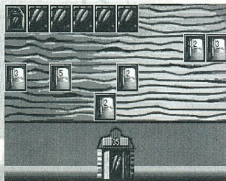
- Town - városi kikötő

A kereskedelmünknek a legnagyobb része itt fog bonyolódni. Ahhoz, hogy kereskedni, sőt termelni tudjunk, szükség van némi raktárházra **(Storehouse)**, melyeket itt van módunk megépíttetni. Sajnos csak egy raktárt építhetünk egyszerre, így jól meg kell terveznünk, hogy mivel óhajtunk foglakozni. A Farm menünél majd meglátjuk, hogy mit is tudunk termelni a játékban. Természetesen a már álló (és nem üres) raktárakból vételezni, illetve kipakolni is tudjuk a terményeket a Load Ship, illetve Unload Ship funkcióval. Hajóink tárolókapacitása véges, így be kell tudnunk osztani a rakományt. Lehetőségünk van arra is, hogy rakomány nélkül küldjük el hajóinkat egy más városba, ilyenkor a Send ot Ship menüpontot kell választa-

nunk. Mi is elutazhatunk a hajóval, ilyenkor a Travel by Ship-re kell kattintanunk. Idővel újabb hajókat is vásárolhatunk, persze ne reménykedjünk, ez nem a játék legelején fog bekövetkezni. A lehetséges választék persze nem valami nagy, hisz mindössze 2 fajta hadi és 3 fajta kereskedelmi hajó közül választhatunk, melyek gyakorlatilag csak a tárolókapacitásban (és persze az árukban) különböznek.

- Rathaus - kereskedőház
Nem igazán érdekes ez az épület, hisz mindössze két funkciót lát el. Az első az, hogy a térképre kattintunk, akkor a program a térképen megmutogatja a városok hovatartozását, a birodalmak kiterjedését. A másik funkció a kereskedelmi flotta elhelyezkedését, illetve várható menetrendjét mutatja. Szükségünk is lehet erre hamarosan, hisz nem csak kereskedni lehet ugyebár a tengereken. Előfordulhatnak csúszások a menetrendben, így jó, hogy mindig kijelzi a gép, hogy hol tart a flotta.

- Store - kereskedelem
Két fajta dolgot intézhetünk itt. Az egyik a megtermelt és éppen a város raktáraiban található áruk eladása. Ilyenkor kijelzésre kerül a raktárak tartalma és mi szabadon garázdálkodhatunk benne. Alaposan meg kell fontolnunk, hogy mely városokban mit szeretnénk eladni, hisz nagyon kellemetlen lehet, ha egy olyan városban próbáljuk értékesíteni a terméket, ahol nincs is olyan raktárunk. A másik kereskedelem a megvásárolható fegyveres erőket érinti. Öt fajta egységtípust vásárolhatunk, melyek elég



változatos áron kaphatóak a szabadpiacon. Értelemszerűen a legdrágább egységgel tudunk a legjobban harcolni, azonban nem árt vigyázunk a vásárolgatásnál, mert igen könnyen kiköltekezhetünk a nagy fejlesztésben. A megvásárolt katonákat (és az egyebeket) csoportosíthatjuk is a 3 lehetséges helyszín között. Minden városban található egy erőd, mely természetesen a tulaj kezében van. Ezen kívül a városban is állomásozhatnak katonák, ez jelenti a második variációt. A harmadik helyszín a kikötőben álló hadihajóink, melyeken igen szép mennyiségben helyezhetünk el katonákat. Szabadon csoportosíthatjuk katonáinkat, azt vegyük csak figyelembe, hogy a területek meghódításánál a Camp alatt található seregek, míg az ellenséges támadás visszaverésében az erődben (Fort) található egységeink vesznek részt.



- Farm - termőterületek
Mivel alapvetően kereskedelmi játékról van szó, így nem csoda, hogy igen nagy hangsúly van a termelésen is. A Farm bejelentkezésekor a felső barna terület jelzi a földterületeket. Amin már eleve a mi tanyaépületünk, illetve termőterületünk van, azt a már jól megszokott kis ikonok jelzik. Az üres területek sima barna színnel vannak jelezve, itt csak a pénzünkön múlik, hogy mennyit kívánunk vásárolni belőlük. Először mindig a tanyát kell felépítenünk, majd ehhez kapcsolódva kell kiépítenünk a termőterületeket. A kis kockáknak szomszédosnak kell lenniük ahhoz, hogy valóban beinduljon a termelés. Az üres területek felhasználása után már csak az ellenséges területek közül válogathatunk, azonban itt már némi ellenállásra is számítanunk kell. Az ellenséges területeket kis zászlócskák jelzik, melyeken a szám a terület őrzöttségét hivatott bemutatni. Katonáink egy bizonyos időszak alatt nem sok területet szeretnek meghódítani, így néha pihentetnünk kell őket, ha eredményesen akarjuk őket használni.

- Palce - kormányzóság
Utolsó helyszínünk az elöljáróság, ahol általános infokat kaphatunk a játék menetéről. Lehetőségünk van az összes városban található terményeink megtekintésére, valamint itt is tologathatjuk a harcosainkat a különböző helyszínek között. A hajómodellre kattintva egy kis áttekintést kaphatunk hajóinkról.

Ezek voltak tehát a helyszíneink, következzen most néhány gondolat a játékmenetről. Sokféle meglepetés érhet minket a játék során, hisz nem csak ellenségeink iparkodnak azon, hogy elpusztítsanak minket, hanem a természet és persze a kalózok is ellenünk fordulnak néha. Nagyon becsapós a program a pénz tekintetében, hisz nagyon soknak látszik a kezdésnél kapott aranyak mennyisége, azonban később majd meglátjuk, hogy milyen hamar képes elfogyni a pénzünk. Igyekezzünk jól bebiztosítani magunkat a támadásunk ellen, mert nagyon hamar véget érhet a játék ha csak a hódításra gondolunk. Igyekezzünk



minél jobban és ésszerűbben megszervezni a termelésünket, mert nagyon hamar szükségünk lehet az ebből a forrásból származó bevételekre.

Nem volt nagyon rossz a játék, azonban nem igazán passzol a mai kor szelleméhez és persze kivitelezéséhez sem a játék. A stratégiát és kereskedelmet kedvelők természetesen meg fogják nézni a Big Sea-t, azonban nem biztos, hogy nagyon sokáig fognak vele játszani (pláne ha nincs egy HD a közelben).

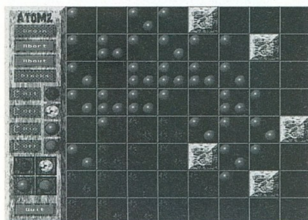
Bear™

SHAREWARE



AtomZ V1.0

Az Atomz egy különleges táblás játék, témája az atomok összerakása, illetve szaporítása persze az ellenfél rovására, amiből akár három is lehetséges. A kész atom összeállítása után látványosan szétrobban, így terjeszkedik a szomszédos mezőkre. Ha e mezők valamelyikén épp az ellenfél atomjai vannak, úgy azokat átalakítja saját elemeire, majd annak szomszédos területét is, és annak szomszédos területét is, így sorra tovább. De ugyanez a folyamat zajlik le akkor is, ha a te atomjaid vannak a terjeszkedés által érintett mezőkön. Leginkább egy fúziós, maghasadásos folyamathoz hasonlít a dolog. A robbanás sorozat akkor fejeződik be, amikor az utolsó mezőn átalakított atom már nem alkot egy komplett egységet (4). Azt mondani sem kellene, hogy a játék akkor ér véget, amikor az "ellen" atomoktól teljesen megtisztítottuk a táblát. Tapasztalataim szerint, az általam igen igen reménytelennek vélt állást 1-2 jó húzással nyerésre lehetett fordítani. A számítógép logikája, algoritmusa elég jóra sikerült, vagyis kemény ellenfél. Táblára ún. blokkok lerakása is lehetséges, bár ez nehezíti a nyerést, de egyben segít is a védekezésben.

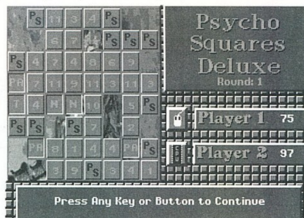


Az Atomz, WB3.0 AGA-t igényel. Regisztrációja csak £5-ba kerül.



Psycho Squares De Luxe V1.0

Penthause hot number, Blueangel-69, nem nem, illetve igen igen. Nem, mint nem kell megvenni ezt a két játékot, igen mint, igen a Psycho is ugyan az a stílusú játék, de Shareware kiadásban. A program főbb paraméterei, 1 lemez, HD install, zene + samples, 13 szint, multiplayer, A500-A4000. Aki a fenti két program valamelyikét ismeri, annak nem újdonság a Psycho játéklogikája. De nézzük először a bejelentkező menüt. Beállítható opciók, 1-2 player, level (easy, normál, advanced), game graphics (új grafika data lemez), samples (on/off). A második játékos csak a joy, illetve a keyboard, míg az első játékos csak az egérrel játszhat. A játékot természetesen lehet egyedül, a gép (CPU) ellen is játszani (solo game). A tábla 8×8 részre, kockára van felbontva, a kockákon olvasható számok zöld, illetve kék színűek. Ha a kék színű kockát választod, akkor a rajtuk lévő szám hozzá adódik a pontjaidhoz, a zöld pedig logikusan levonódik. Az első játékos (Te) csak vízszintesen, a második pl. CPU pedig csak függőlegesen léphet. Épp ezért úgy kell kockát, mezőt választanod, hogy az ellenfél lehetőleg nálad csak kisebb értékű kockát választhasson, vagy zöld, negatív értékű helyre léphessen. Ezenkívül pár kocka alatt ún. bonus található, teleport, negatíve, multipliers stb. A játéknak akkor van vége, ha már nem tudunk hova lépni, vagy teljesen lebontottuk a táblát, az nyer, akinek a végén több pont jött össze. Akárcsak a sakknál, itt is jó előre gondolkodni, főleg a nehezebb szinteken. Aki végigjátszotta az összes levelt, és unja a tábla képekeit, kb. 4-5 lemeznyi data, graphics disc rendelhető a Psycho mániához. Ezt a remekbe szabott játékot is Michael Wels-nek, és csapatának köszönhetjük.

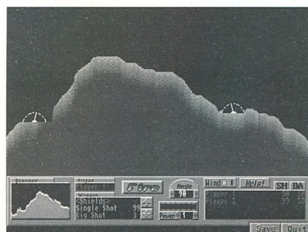




Scorched Tanks V 1.75

A játékötlet "ősrégi", volt már C64, Spectrum, PC, Amiga, és talán még Atari átirata is. Az alaptéma úgyszintén ismert, két tank lövi egymást, átlőve a köztük lévő akadályokon, hegyeken. Beállítható paraméterek a lövés szög, és a lövedék sebessége. Hogy ebből az alapgondolatból mivé fejlődtek az újabb Tanks verziók, az szinte hihetetlen. A Scorched Tanks programozói sem elégedtek meg 1-2 fegyverrel, a V1.75 verzióban már 60 féle gyilkoló, és védekező lövedék-fajtából válogathatunk. Még felsorolni is hosszú lenne mind, akad itt pattogó, átfúró, lézer, atom, szétrobbanó, falépítő, hangfegyver, és még sok-sok más agyafúrt találmány. Mindezek mellett lehetőségünk van a tankunk teleportálására, mozgatására is. A kezdő képet gondosan tanulmányozd, ugyanis itt állíthatod be pl. a menetek száma 1-99, a start pénz 10-50.000$, és természetesen a játékosok számát (1-4). Ez utóbbinál akár játszhatsz három "gép" ellenféllel, vagy három barátoddal, egymás ellen. Ezenkívül az options menüben külön bekonfigurálható a "csatamező" nagysága, a gravitáció, és más alapérték. Minden ikon ahol értéket, opciót lehet állítani, ott a pointer alatt a "click" szó jelenik meg! Start után a fegyver vásárló menübe kerülünk. ahol kiválasztás után a buy, sell és done varázsszavakat használhatod. Mivel a fent olvasható pénzegységed véges, lehetőleg megfontoltan költekezz. Egy-egy parti, csata után növekszik a pénzed, nagysága attól függ, hogy éppen nyertél vagy vesztettél. A játék egyszerű. 1. Válaszd ki a fegyvert. 2. állítsd be a szöget (Angle). 3. Határozd meg a tűzerőt (Power). 4. És lőj (Fire). Lehetőleg ne 90-fokban, és először ne nagy tűzerővel. A harci képernyőn is a "click"-nél lehet manipulálni, pl. megnézhető az egész csatatér, save (csak egy állás), és információ (pontok, sérülés, pénz). Végül megjegyezném, hogy nem csak a S.Tanks, hanem kb. 3-4 fajta Tanks játék létezik Amigára. A remek játék Michael Welch-nek köszönhető az USA-ból. Regisztrációja 10$, és küldi a legújabb verziót (V1.8).





JÁTÉKOK



Telekommando 2

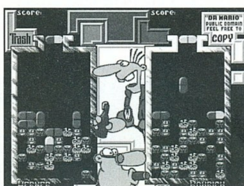
Akárcsak az előző számban, most sem maradhat ki egy jó SW kalandjáték. Ezt is akárcsak a Backstage-t a német, Art Departmen csapat készítette. Tehát főleg e nyelv kedvelőinek ajánlom, ami nem azt jelenti, hogy aki logikusan gondolkodik az nem játszhatja végig. A program irányítása, kezelése kényelmes, egyszerű és magától értetődő. Mivel ún. ikon vezérelt, így a megfelelő cselekvésekhez nem kell szótár után kapkodni, legfeljebb csak először. A játék során az Esc billentyűvel léphetünk az options, save, load menübe. Hősünk egy mezei telefonszerelő (lásd prg. címe), feladata az Umwelt 2000 cég kommunikációs rendszerének helyreállítása. A céget, ami a környezetvédők fő bástyája, egy ellenséges csoport teszi működés képtelenné. Nem marad más hátra, mint ésszel, logikával legyőzzük a banditákat, hogy hol vannak, és kik ezek, egyelőre titok. Kezdőknek pár segítség tőmondatokban. Nyisd ki az autódat, vedd ki szerszámosládát, majd csukd be az ajtót. A portástól megtudhatod, hogy a főnökasszony a negyediken vár, de a lift rossz. Menj be a jobb oldali ajtón, a szerkényből vedd ki a biztosítékokat, majd le a pincébe, javítsd meg a szellőző berendezést, és vedd fel a létrát. A liftben ezt támaszd a falhoz, nyisd ki a lift tetejét, és használd (benutze) a szerszámosládát a szétszedet elektromos szétosztón. Majd vissza a liftbe, ajtót becsukni, létrát felvenni. Irány a negyedik emelet főnökasszony. A többi már csak rajtad múlik. Az ID kártyát nehogy ott hagyd, mivel csak ezzel lehet a GSM-t használni. Ennek a nagyszerű 1! lemezes kalandjátéknak 32 színével, és OctaMed zenéjével az ára mindössze 5DM. Feltétlenül ott a helye a shareware lemezeid közt, vétek kihagyni.





Dr. Mario

Az igen sokfajta PD-s Tetris közül a Dr. Mario ötletével maga a telitalálat. Trash nevű Német csapat 100 kB-os munkája A500-4000 gépekre (AGARun). A játékot egyedül is, de inkább multiplayer üzemmódban, ketten játszva lehet igazán élvezni. A hagyományos tetrisezés mellett a fő célunk, a kis vírusok, "manók" eltüntetése, totális leépítése a tábláról. Ez úgy érhető el, hogy a leeső tetris, orvosságos kapszulákkal a vírusokat, 4 (3+manó) azonos színű egységre egészítjük ki, vagy vízszintesen, vagy függőlegesen. A lepotyogó kapszulák (tetrisek) forgatása joy-fel és le, míg esésük gyorsítása a tűzgombbal történik. Szint (level) és a sebesség (speed) beállítása csak kezdés előtt lehetséges, ezek nagysága, értéke a szinttel együtt növekszik. Nehézségi fokok a vírusok számával állnak egyenes arányban. Speed opciók a wild, okey, és lame, míg a szint 1-20-ig állnak a rendelkezésünkre. A játékhoz segítséget, kezelési ismertetőt a tetristáblán lévő scroll szövegben olvashatod el. Zenéje rock stílusú, de igen jól illik a játékhoz. Érdekes, szórakoztató játék, és szinte megunhatatlan.







Klondike V3.0 AGA

Amigára minden idők legnagyobb, mármint terjedelmű Shareware játéka. Népszerűsége, és verzió száma töretlenül növekszik az idővel. S mivel immár a V3.0 -át tapossák a fiúk, ideje, hogy szánjunk rá pár sort. A játék lényegében egy normál pasziánsz kártyajáték, ami messzemenően kihasználja az AGA-s gépek lehetőségeit. Igazi élvezetéhez 4 MB Fast RAM, és Multiscan monitor dukál, de ha csak normál A1200, TV, és HD. hardverekkel rendelkezel, akkor is játszhatsz vele, legfeljebb kiugrik a szemed. A mellékelt dokumentáció, txt. és guide formátumban az install lemezeken (4 db) megtalálható, így kezelésére nem térnék ki. Konfigurálásában a jelszó, minden szabadon beállítható! Az OctaMed zene, a kártya, a felbontás stb. Eme "normál" pasziánsz terjedelme hihetetlen mértékig növelhető, hisz igen sokféle, sokfajta kártya jelenik meg hozzá mind a mai napig. Egy-egy pakli mérete akár 8-900 Kbyte lehet, ezen nem kell csodálkozni, hisz a legtöbbjük HAM8, vagy 256 színű. A közkézen forgó 10-30 kártya bizony igen tetemes helyet igényel(ne) a HD.-n. Sokakban joggal felmerülhet a kérdés. Minek ennyi kártya? Mivel a hírek szerint csak egyfajta francia kártya létezik. Nos, persze kártyákon elhelyezkedő figurák egységesek, viszont a rajtuk látható (elöl és hátul) "ábrák" igen változatos képeket alkotnak. Vannak pl. LionKing-es kártyák, WaltDisney-es, meg Dr.Who-s, meg Madonna-s, meg hát finoman mondva miden féle, és fajta ruhátlan nőszemélyek. Mivel sok fiatalkorú Amigás van ezért elmondható a játékról - Press mouse -, csak 18 éven felülieknek. Ha netán a lelkesebb "kártya" rajongóknak ez sem elég, akkor a kedvenc GIF gyűjteményükből saját paklit készíthetnek, a programhoz mellékelt kártyageneráló programl segítségével. A játék igen élvezetes, kellemes, "látványos", és nagyon jó. Tényleg. Aki szeretné regisztráltatni, 20 Holland Guldent-ért megteheti.



Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - "PD játék"
1399 Budapest,
Pf.: 701/765

FLINK

Jelenleg talán ez a legjobb platformjáték CD³²-re, gyönyörű grafikával és nagyon jó játszhatósággal!

Hardware igény: CD³²

92%

PSYGNOSIS

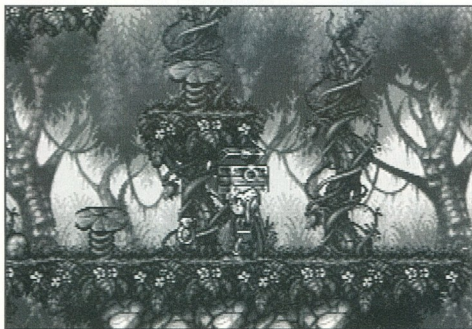
CD³²

FLINK

Nyugodtan állíthatom, a Flink jelenleg a legjobb platform őrület CD³²-re, és ezt a továbbiakban meg is próbálom elhitetni veled.

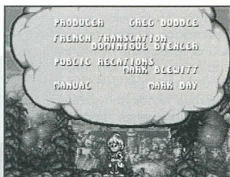
Talán senki nem fog meglepődni ha kiderül, nem jelentetünk meg különszámot a Flink háttértörténetéről, hiszen elfér néhány mondatban is.





Psygnosis. Ha négy-öt éve még nem volt Amigád, talán nem sok emléked fűződik ehhez a névhez. Egyszer volt, hol nem volt, volt egy Beast nevű játék, ami nem igazán eredetiségével, de minőségével és az őt követő más 16 bites káprázatos játékokkal együtt, a Psygnosis nevét az Amigások számára a beszerzendő játékok jelzésévé, valamint a minőség fogalmává tették. Az elmúlt évben tovább fakult e halványodó fogalom, hiszen amit láttunk a cégtől, az árnyéka sem volt a régi sikereknek. Nem így van ez most, mikor egy Flink nevű CD érkezett a szerkesztőségbe. A minőség ismét a régi, bár az idő kissé elszállt a régi mérce felett, ám a szépség és igényesség soha nem fog kimenni a divatból.

Az Imagica névvel illetett szigetcsoport vidám lakói békésen éldegéltek lakóhelyükön. Hasznos varázslatokkal könnyítették munkájukat és élvezték a szigetre jellemző kellemes időjárást. Ez a mesebeli békes-



ség éppen addig tartott, míg a mesebeli gonosz varázsló a demokratikus választások hercehurcájától megkímélve a már említett békés lakókat, despotista önkényuralmát megalapozta. A sziget bölcs, ám óvatlan vezetőit elrabolta, majd lelküket -a győzelmi vacsora során megürült- befőttes üvegekbe zárta. Ezeket az üvegeket pajtásai között osztotta szét, akik megígérték, senkinek nem adják át. Wainwright a gonosz varázspatás meghűlésére hivatkozva egy vulkán belsejében rendezte be irodáját, ahová jól be is fűtött. A természetes energiahordozók elégtelen égése következtében csúnya bodor füsttel borította a szigetet, amibe Wainwright gyógyteájának kéngőzös párája bele-bele vegyült. Mindez arra volt jó, hogy a szegény -hajdan boldogemberkék még morcosabbak legyenek.



Egy erdő szélén Flink, a varázsló növendék összekeverte a szükséges összetevőket, majd egy halk puffanás mellett új varázslatának szimbóluma helyett koszos kis lemmingek másztak ki a rotyogó kondérból. Gondolta, nem lehet hogy élete végéig ilyen esetlen növendék maradjon. Tennie kellett tehát valamit. Elindult, hogy megtisztítsa Imagicát a gonosztól.

A gonosz ügynökei már ellepték és ellenőrzésük alatt tartják az utakat, a falut és a várost is. Óriás szörnyetegek őrzik a kristályba zárt lelkeket. Flinknek hosszú és kalandos útja lesz a vulkán belsejéig. Minden útszakasz végén a sziget fölé emelkedik, hogy kiválassza további útját. A már egyszer végigjárt útszakaszra ilyenkor mindig visszatérhet, amire gyakran szüksége is lesz. A legtöbb ellenfél igen érzékeny arra, ha páros lábbal szökellünk a fejük búbjára. Ettől általában alábbhagy harci kedvük. A leütött egyedeket akár fel is ragadhatjuk és hozzávághatjuk társaikhoz. Flink olyan jó kondiban van, hogy szerintem egy kétkezes karddal hatékonyabb lehetne, mint a varázslói ujjbegyével.

Fontos tárgyakat rejtenek az itt ott felbukkanó ládák, ezért nem bánjuk meg ha engedünk a kíváncsiságnak. A ládák ürítés után kiváló harci eszközzé válnak. Így találhatunk varázsszerekre, életekre, mágikus energiára, varázstekercsekre és némi útmutatásra. Minden útszakasz végén egy égbe mutató kőkéznél emelkedhetünk a sziget fölé, miután Flink kitűzte győzelmi zászlaját az útra. Egy útszakasz több részből is állhat. Ilyenkor megesik, hogy olyan helyre kerülünk, ahol nem állhatunk le gondolkozni, mert az út folyamatosan halad alattunk.

Az út során találkozhatunk Wainwright pajtásaival is. Ha kiderül, hogy jobbak vagyunk náluk, akkor egyenként megszabadíthatjuk a bölcs vezetőket, akiktől segítség helyett tanácsokkal gazdagabban válhatunk el. Így tudjuk meg, hogy az öreg almafa is rejt titkokat, na és persze elrablott bölcset. Később megtudhatjuk, hogy a gomolygó füstfelhő sem néptelen, és még csak nem is vendégszerető. Ide viszont csak egy szellem juthat el!



Ha már az egész stábnak visszaszereztük hányatott sorsú lelkét, akkor megnyithatjuk a vulkán kapuját, majd alászállhatunk a lávafolyamhoz, aminek tűzgolyói, fortyogó bugyrai közt szembesülhetünk Wainwrightal a végső elszámolásra...

Útközben sokszor hasznát vehetjük mágikus szakképzettségünknek. Fejből ugyan egyetlen varázslatot sem tud Flink, ám nagy tudású elődei sok varázslatot papírtekercsre vetettek. Mielőtt Flink elkántálhatna mondjuk egy 'csapjon beléd egy villám' varázst, először ki kell főzze szimbólumát a varázstekercs receptje alapján. A papiruszról ki tudja böngészni milyen alkotóelemek szükségesek a varázslathoz, ám mivel még csak tanonc, gyakran előfordul, hogy nem tudja azok pontos sorrendjét kiolvasni. Ilyenkor marad a próbálkozás, ami persze felemésztheti keservesen megszerzett tigris szemgolyónkat vagy goblin szemfogunkat. Nem árt ha megjegyezzük, mit hol találhatunk, ugyanis mindig visszamehetünk anyagokat beszerezni.

A fellelhető varázslatok a következők:

Spirit bomb - tulajdonképpen a lőfegyver mentális változata
Demon spell - egy köröttünk kerengő bennünket őrző démont idéz meg
Magic shield - némi védettség ebben a rohanó világban
Platform spell - egy kis felhőpamacs keletkezik ami elbírja súlyunkat
Dust devil - mini tornádók söprik el a morcona marconákat
Lightning spell - nyári zápor hangulatát idézik a halálos villámcsapások
Quick grow - egyfajta növény gyors növesztése



Spirit world - segítségével a lelkek világába juthatunk
Shrink spell - zsugorodás

Miután egy varázslatot elkészítettünk, azt kiválasztva bármikor használhatjuk, ha van hozzá elegendő varázserőnk. Ezt a varázserőt vagy kis flaskákból, vagy ártalmatlanított ellenfelekből nyerhetjük.

Ha belátjuk, hogy a játék fantasy környezetben játszódik, van benne mágia és magasztos cél, akkor tanácsot kérhetünk a szerepjátékok legszakavatottabb bölcsétől Mocsytól.

- Mondd Mocsy, mit tanácsolsz általában a játékosoknak? - Mindenekelőtt tréning, azután tréning, végül pedig kitartás!

Flink egyetlen javítható tulajdonsággal rendelkezik, az életeinek számával. Ha tényleg zavar téged az a vulkán mélyén ücsörgő mókus, akkor fogadd meg a tanácsot és járj vissza az első szint elejére szorgalmasan életeket gyűjteni. Úgy nincs akadály!

A játék hátterei, animációi és zenéje mind szinte tökéletesen kidolgozott. Összességük pedig olyan kellemes hangulatot nyújt a játékosnak, amit csak kevés program ér el. A pályákon mindvégig találunk új elemeket, meglepetéseket. Nem egyszerűen az ismert elemek egyre nehezedő kombinálását nyújtják a szintek. A vége felé még egy vágtató agyaras csorda is előkerül a fentieket



igazolva. Egyetlen lehetőség hiányzott nekem, a játékállás elmentése. Így a végigjátszás hosszú és fárasztó, ám érdekfeszítő és izgalmas kikapcsolódás.

Lázi

MENZOBERRANZAN

Sokkal, de sokkal több lehetőség van ebben a történetben, mint amennyit az SSI kihozott belőle. Nagyon sajnálom, hogy csak ez a csapat készíthet játékot AD&D kiadványokból. Kíváncsi lennék mit tudnának kihozni a Westwood tagjai Drizzt kalandjaiból!

Hardware igény:
386/40, VGA, 4 MB RAM,
25 MB HD, DOS 5.0

75%

SSI

PC DISK

MENZOBERRANZAN

Nem hiszem, hogy van olyan fantasy rajongó, aki nem ismerné Drizzt Do'Urden történetét. Az angolul kevésbé tudók nagy örömére nemrégiben megjelent magyarul is néhány történet a renegát drow elf hányatott életéből. A legutóbb megjelent Kristályszilánk egy újabb trilógia első része, melyben Drizzt-nek meg kell küzdeni a barátai életéért. A második trilógia befejeztével sem ér véget a történet. A Legacy-ban ismét összetűzésbe kerül a sötét elf Artemis Entreri-vel, a gonosz bérgyilkossal és annak alkalmi szövetségeseivel. A folytatásban Drizzt visszatér Mélysötét világába és csak a barátai (és ellenfelei) segítségével tud megmenekülni a pók hálójából. A Siege of Darkness pedig a Problémás Idők (Time of Trobles) idején játszódik. Az isteneket Ao főisten száműzi a Birodalomba két isten lopása miatt. Csak akkor térhetnek vissza a mennyekbe, ha előkerítik az ellopott varázstáblákat, amik az istenek kötelességeit tartalmazzák. Lloth, a gonosz Pókkirálynő személyesen jelenik meg Menzoberranzan utcáin. Vele kell Drizzt-nek megküzdeni.

Az alaptörténet tehát adott volt az SSI programozóinak, de ők nem tudtak felnőni a feladathoz. Nagyon sokat vártam pedig ettől a játéktól. Volt már ennek a csapatnak egy előző munkája is, de nem arattak vele osztatlan sikert. A Ravenloft-ról beszélek. A sok hiba és a gyenge grafika nagyon lerontotta a mű értékét. Az alap ott is egy remek világ volt, de nem tudták kihasználni a benne rejlő lehetőségeket. Sajnos a grafikán itt sem változtattak, a szörnyek néha meglehetősen primitívnek tűnnek. A bevezető képsorok minősége eléri a kívánt szintet, de ez még nem elég az üdvösséghez ebben az iparban. Sokat dobott volna a minőségen egy jól megírt történet.

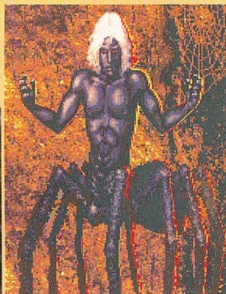
R.A.Salvatore biztosan nem örülne ennek a borzalmas tákolmánynak, amit egyesek sztorinak mernek nevezni.

Az NPC rendszer lett volna még az a rész ami feldobhatta volna a játékot. Naná, hogy ezt is elcseszték. (Bocsánat) Már rögtön a játék elején fel lehetett venni a csapatba Drizzt Do'Urden-t. Remekül mutatott az ötös szintű csapatomban egy 15-ös vándor. A szuper fegyvereivel. Szerencsére erre nagyon odafigyeltek, hogy Drizzt fegyverei és felszerelése megegyezzen a már ismertekkel. Lehetőségünk van a hűséges párduc, Guenwyver megidézésére. Na, mondom mikor megláttam, ez igen, végre valami eredetiség. Keservesen csalódnom kellett ebben is. Csak úgy tudjuk használni az onyx szobrot, hogy a drow egyik fegyverét kivesszük a kezéből és belerakjuk a figurát. Klikkeljünk rá és támadáskor egy párduc mancsa lendül ki az ellenfelekre. Persze csak korlátozott ideig lehet ezt használni, időnként pihennie kell a párducnak a saját létsíkján. Tulajdonképpen az egész procedúra nem volt jó semmire sem. Karddal is ugyanolyat lehet csapni, mint a manccsal.

A másik nagy kifogásom az eredeti regények megváltoztatása. Már a Ravenloft-ban is nehezményeztem, hogy egy kis kilences szintű csapat könnyedén leveri a nagy Stradh von Zarovich-t, a hatalmas vámpírt. Kíváncsi lennék, milyen gyorsan intézne el egy jó mesélő egy ehhez hasonló partit igazi szerepjátékban. Nem tanulnak a fiúk a hibáiból. Drizzt anyja, Matron Malice már régen halott volt, mikor Drizzt egyáltalán a felszínre került. Rizzen Do'Urden teteme is már régen elrothadt a Mélysötétben, mire ez a történet játszódik. Egyedül Drizzt húga, Vierna van még életben a szereplők közül, de ő sem sokáig. No meg aztán kíváncsi lennék, hogy miért engednek be egy lawful good lovagot csak úgy a kaotikus Menzoberranzan utcáira. A gonosz papnők rögtön kiszúrnák, hogy nem oda való.

Térjünk vissza az NPC rendszerhez. Nagyon szépen hangzik,



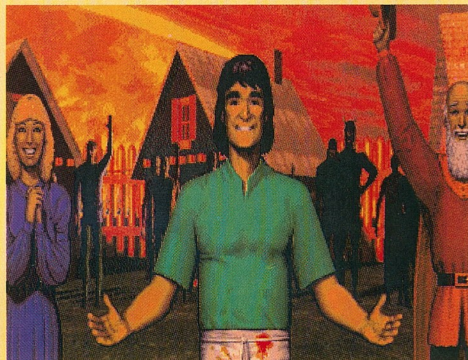


hogy egy rakat mellékszereplőt fel lehet venni a csapatba, de az a nagy helyzet, hogy az egésznek semmi értelme sincs azon kívül, hogy még egy karakter tud vagdalkozni a karddal. Megint csak a FATE-et tudom felhozni példaként. Hogy is volt ott? Felvettük a csapatba Toronart. Volt értelme ? Hát persze, nélküle nagyon nehezen ment volna a kastély. (De nem lehetetlen!) A kis Marina is utólag került be a csapatba, de meghatározó szerepe volt a játékmenetben, nem csak az, hogy ütött egyet a szörnyeken. Ezek azok az apró részletek, amitől igazán lázba jön a magamfajta játékos. Papolhatnak nekem javított grafikáról, meg szuper zenéről. Hova jöhet a Menzoberranzan grafikája a Wizardry 7-hez? Pedig az csak két lemez volt (1992-ben!!!). Ott legalább meg tudtam csodálni a szörnyeket harc közben. Itt meg kettőt csapok a kardommal és már csak a halálnyögést hallom. Roppant mód el vagyok keseredve ettől a műtől. Nagyon remélem, hogy nem ez fogja jellemezni a jövő kínálatát.



Ennyi rossz után lássuk miről is van szó. Szinte már irodalmi mélységbe megy le a bevezető képsorok eszmei mondanivalója. A kis hegyi falut, ahol éppen pihenünk, drow elf harcosok támadták meg. Sokat lemészároltak, elhurcoltak, ahogy ez ilyenkor lenni szokott. Arra azért kíváncsi lennék, hogy mit kezdenek ember rabszolgákkal az Underdark-ban, ugyanis az olyan munkaerő, aki egy kukkot sem lát, nem termelhet nagyon hatékonyan. A falut tehát megtámadták és fel is gyújtották. Mint alkalmi tűzoltókat, minket ért az a nagy megtiszteltetés, hogy eloltsuk a lángokat. Teljesen felesleges nagyon sietni, mivel nem fog leégni a falu akkor sem, ha mondjuk lefekszünk aludni. Az az egy ház ég tovább szépen, addig amíg néhány vödör vizet nem öntünk rá. A falu kapitánya természetesen roppant hálás ezért és rögtön fel is ajánlkozik, hogy segít kiszabadítani az elrabolt foglyokat.

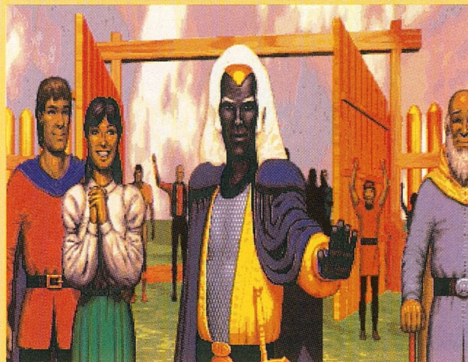
Ennyi az alapsztori, kicsit lehangoló egy Sötét Elf trilógia után. A fogadós nagyon elégedett a teljesítményünkkel és hálából egy varázssisakot tukmál ránk. Ne legyünk álszerények, nyugodtan fogadjuk el! A falut övező területen lakik egy öreg druida. Nagyon sokat tud a drágakövekről és a sötét elfekről. Szerinte nem sokra megyünk a sötétben infralátás nélkül, ezért szükségünk lesz néhány speciális drágakőre. A varázslatot ő el tudja készíteni, nekünk csak az alapanyagot kell beszereznünk. Egy közeli verbeeg barlangban meg is találjuk a köveket. Az öreg állta is a szavát, és most már nyugodtan lemehetünk a sötétbe. (Persze ennek sem volt sok értelme, mivel amint beléptem a sötétbe, már varázsolta is a papom a light spellt.



A régi törp bánya előtt iszonyatos veszélybe került a csapatom. Egy magányos óriás támadott meg, de szerencsére a közelben volt Drizzt Do'Urden és így megmenekültem. Elmondta, hogy ő is a rablókat üldözi, és ha már úgyis arra megyünk, mehetnénk együtt. Miért ne, úgyis Drizzt az egyetlen dolog ebben a programban, ami érdekes.

A felszínen csatlakozik a csapathoz még egy NPC. Egy kenku (a Beholder egyből ismerős) akar a sebesült szárnyáért bosszút állni a drow-n. Elég kellemes karakter, tolvaj-harcos-varázsló. Menjünk le a barlangba és mászkáljunk egy kicsit ezekben az időtlenül megtervezett labirintusokban. Csak tudnám, milyen lelkiállapot kell egy ilyen dungeon megtervezéséhez. Néhány szerepjátékot már végigküzdöttem, de az SSI útvesztői magasan a legbénábbak (talán az Aréna közelíti még meg). Elég lenne egy pillantást vetni a Dungeon Master remekbeszabott szintjeire, és máris nem lenne annyira unalmas a mászkálás. Itt nem is kell mást csinálni, csak a térképet bámulni, hogy hol nem jártunk még és az utunkba akadó szerencsétlen szörnyeket kardélre hányni.

Egy barbár akad az utunkba, aki megajándékoz minket egy térképpel, ami segítségével eljuthatunk utunk céljához. Sajnos a barbárt nem tudjuk már felvenni a csapatba (bár ki lehet rúgni Drizzt-t, de nem ésszerű). Itt dobná fel a kalandot néhány mellékküldetés, melynek időtartamára beállna





hozzánk a barbár. A végeztével akár el is mehet, de így az összes többi karakternek nem lesz más szerepe, csak annyi, hogy beszélgetnek velünk néhány jelentéktelen apróságról.

Az elfek megpróbálnak különféle csapdákkal és rajtaütésekkel megakadályozni minket célunk elérésében. Tengernyi szörny támad ránk, szóval nem fenékig tejfel az élet. Szerencsére a programozók nem adtak annyi intelligenciát a lényeknek és az elfeknek, hogy egyszerre támadjanak. Számtalanszor előfordult az az eset, hogy egymás mögött állt három harcos és szép sorban megvárták, míg végzek az előttük állóval. Így tulajdonképpen négyszeres túlerőben voltam mindig, nem is volt soha gondom közönséges csatákban.

Az első hely, ami kissé feloldotta ezt a tömény unalmat, az a törp bánya és templom volt. Egy halom illúziófal és titkos kapcsoló is megnehezítette az életemet. A törp könyvtárban remek könyveket találhatunk a bányáról. Ezek segítségével kell megkeresnünk két varázstárgyat. Az egyik istenük szent szimbólumát itt rejtették el a templomban valahol, egy kalapács jobb fejében. Nem tartott soká míg rájöttem, hogy a térképen kell keresni egy kalapács alakú területet és abban van elrejtve a medál. A varázskürtöt meg északon dugták el egy hosszú terem végén. A kürt segítségével ki lehet szedni a kelyhet a törp szobor kezéből. Fogjuk kézbe a medált és a kelyhet, így már nem fog gondot okozni a kijáratot elzáró ajtó.



A következő szinten egy kőlény kéri a segítségünket. Helyhezkötött életformája miatt nem tudja visszaszerezni az elveszett nyakláncát és ezért minket kér meg. Hálából megnyit egy kőfalat, ami eddig elzárta a továbbjutásunkat. Egy jól előkészített csapda segítségével ellenfeleinknek sikerült elrabolni a drow barátunkat. Egy mágikusan létrehozott sötétséggömb leple alatt, kilopták Drizzt-t a csapatból. Most már csak hárman maradtunk.

Izgalmas helyszín következik, a driderek barlangja. Azok a drow-k, akik valamilyen főbenjáró bűnt követtek el Lloth ellen, erre a sorsra jutnak. Drizzt testvére, Dinin is ilyen alakban



fejezte be dicstelen életét. A drider varázslók elég kellemetlenek tudnak lenni, mivel míg el vagyunk foglalva az egyikkel, addig a másik simán tud villámokat eregetni a csapatra. Nem minden drider ellenséges itt sem. Az egyik nem támad ránk azonnal, ezért mi sem bántjuk. Elmondja, hogy puszta szeszélyből változtatták át, s nagyon hálás lenne, ha tudnánk rajta segíteni. Semmi akadálya, csak mondja meg kivel kell felvennem a kapcsolatot. A drow információi szerint a titkos kapcsolata a kereskedők negyedében található. Tőle minden lényeges információt megtudhatunk.

Menzoberranzant azonban nem olyan könnyű megközelíteni. Szükségünk lesz a varázstekercsre, amit a drider adott. Ennek segítségével átváltozunk rövid időre pókká, s így észrevétlenül bejuthatunk a városba. A legelső utunk vezessen egyenesen a bazárba. Az egyik kereskedő nagy érdeklődést tanúsít a fogadóstól kapott sisakunk iránt. Fel is ajánl érte egy gyógyító dobozt, mely szerinte legalább olyan értékes. Legyen neki, cseréljük el vele!

Keressük meg a titkos kapcsolatot, akit egy gyönyörű drow nő testesít meg! Szerinte egyetlen varázsló tud csak visszaváltoztatni dridert, és ez jelenleg a Varázslók Iskolájában található. Keressük is fel rögtön ezt a nagy tudású alakot! Drow szokáshoz híven, rögtön alkudozni kezd. A visszaváltoztató varázstekercs egy gyógyító dobozért. Szerencsére van egy ilyenünk, létrejöhet az üzlet. A scroll mellé kapunk használati útmutatót is. A Banere ház tróntermében kell felolvasnunk a tekercset és ezáltal a szenvedő lélek ismét visszatér eredeti testébe. Minden rendben is ment addig, amíg az első ház nagyasszonya észre nem vette tevékenykedésünket. Nem igazán örült annak, amit látott, hát még mikor meghallotta, hogy a sisakot elkótyavetyéltük. Kiderült, hogy a fogadós drow ügynök és a mi segítségünkkel akarta visszajuttatni a sisakot Menzoberranzanba.

Most már minket is érdekelt, mi lehet olyan értékes ebben a sisakban. LLoth saját kezével áldotta meg ezt a varázstárgyat és segítségével akármelyik drow család első helyet foglalhat el a társadalomban. Ismerve a drow hierarhiát, könnyű belátni, hogy nem szeretné a Banere ház, ha valaki más kaparintaná meg. A fogadós drágán meglakolt a vétkeiért, agyfürkészeledel lett belőle. Ránk is hasonló sors vár, hacsak nem szerezzük vissza a sisakot véges határidőn belül.



Most mitévők legyünk? Próbáljuk meg visszalopni a sisakot! Sajnos a Do'Urden ház egyik tagja megelőzött minket és ellopta. Másszunk vissza a bazárba és kérdezzük meg a drow nőt, mit is kell tennünk! Szerinte nincs más választásunk, mint behatolni abba a házba és rendet csinálni Drizzt rokonai között. Ez azonban nem olyan egyszerű, mivel már a kapuban kiszúrnak minket, felszínlakókat.

Egy újabb ügynökkel lesz találkánk. A Fey Branche család varázslója messze földön híres illuzionista trükkjeiről. Most is egy ilyen segítségével változtat át minket drow elfekké. Ez azonban még nem elég az üdvösséghez. A bejutáshoz szükségünk lesz még három Do'Urden jelvényre is. Ezeket csak egy elf tudja itt megszerezni, ez pedig Jarlaxe. Ő a száműzött férfiakból összeverődött banda vezetője. Számos szolgálatot tett már különböző házaknak, de mindig a tisztes profit lebegett a szeme előtt. Könnyű lesz őt felismerni, mivel ő az egyetlen olyan drow Menzoberranzanban, aki kopasz.

Az egyik fogadóban meg is találjuk, de csak bizonyos ellenszolgáltatásért hajlandó segíteni. Egy felbecsülhetetlen értékű nyakéket kell visszaszereznünk a Sáska Barlangból. Megint egy jó kis csámborgás. Mondanom sem kell, hogy az ékszer egy illúziófal mögött pihent csendesen. Jarlaxe nagy kegyesen elfogadta a nyakláncot, de jelvényeket azt nem adott. Egy csapat fiatal Do'Urden nemes indult portyázni a barlangokba, tőlük meg tudjuk szerezni, amit akarunk. Nem is okozott túl nagy gondot megtalálni őket és elszedni az azonosítójukat. Nem is volt semmi gond a kapunál, az őrök simán beengedtek. A közemberek területén kezdjük meg a foglyok keresését. Egy halom kulcsot lehet találni, mindegyik más-más ajtót nyit. Rövid bóklászás után átérünk a nemesek szintjére, ahol Drizzt mostohaapja, Rizzen Do'Urden próbál meg tőrbecsalni minket. A maradványait majd a dögevők eltakarítják. Egy illúziófal mögött megtalálhatjuk a Pókok Sisakját is, amit annyira akarnak Menzoberranzan nemesei. A börtönblokkban rálelhetünk Drizzt varázsscimitárjaira is. Igyekeznünk kell, mert a feláldozási ceremónia hamarosan megkezdődik.

Az utat a kápolnába, Drizzt nővére, Vierna állja el. Nem szeretem bántani a nőket, de az kifejezetten idegesít, ha tűzlabdával dobálnak. Az utolsó harcra nem árt felkészülni. Egy yochlol veti ránk magát. Ezt a lényt LLoth szolgálójának is szokták nevezni. Alsó létsíkról megidézett lény, csak plusz hármas vagy jobb fegyverrel lehet megsebezni. Az utolsó nagy ellenfél Drizzt anyja, Matron Malice lesz. A közelharcban azonban az ő szája sem akkora.

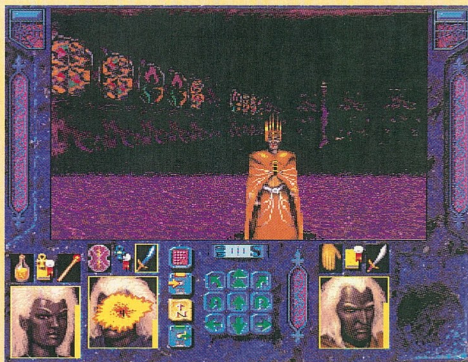
Látva a Do'Urden ház meggyengülését egy másik család támadást indított. Nekünk azonban már nagy gyakorlatunk van a drow papnők elleni harcban, ezért könnyedén győzedelmeskedhetünk. A többi pedig már automatikusan megy. Drizzt kiszabadítja a foglyokat és mindenki nagyon boldog. (Kivéve a többi drow-t.)

Ennyi lett volna az a játék, amit én a '94-es év szerepjátékának gondoltam. Sajnos nagyot tévedtem. A készítők megpróbáltak ugyan néhány egyéni dolgot bevetni, de ezek inkább érdekesek voltak, nem pedig hasznosak.

Minden karakternek vannak speciális tulajdonságai. A drow elfek például tudnak levitálni és csatában előszeretettel használják a sötétséggömbjüket. A játék folyamán egyetlen egy lebegő ellenféllel sem találkoztam és a sötétség sem volt jellemző. Két olyan tulajdonság van viszont, aminek hasznát is vettem. A fél-elfem rendelkezik egy olyan tulajdonsággal, amely segítségével fel tudtam fedni az illúziófalakat. Nem lehetett azonban teljes az örömöm, mivel a titok közvetlen közelében kellett állnom, és így nem volt nagyon hatékony a dolog. Jobban szerettem volna egy True Seeing varázslatot, de persze csak az utolsó csata után kaptam meg, ott meg már nem volt rá semmi szükség. A kenku mindenesem viszont remekül értett idegen nyelvek elolvasásához. Az ő segítsége nélkül nem tudtam volna elolvasni az ősi törp írásokat.

Végezetül az értékelés. Szokásomhoz híven senkit sem akarok elkedvteleníteni, de tömény unalom vár rá, ha aláereszkedik a sötétbe. Lehet, hogy csak én vártam túl sokat a programtól, de nem tudott igazán megragadni. A Dark Sun 2 sem volt egy hatalmas játék, de minden tekintetben magasan veri ezt. Talán mondanom sem kell, hogy bizonyos szobákban olyan darabosan fordult körbe, mint a Doom egy 386SX-en. Ez azért már '94 végén tűrhetetlen. Visszatekintve az elmúlt évre, nem jött olyan anyag, ami méltán pályázhatna az 1994-es év szerepjátéka címére. Merem remélni, hogy a mostani év sokkal több igazán élvezetes kalandjátékot hoz, mint a tavalyi.

Mocsy



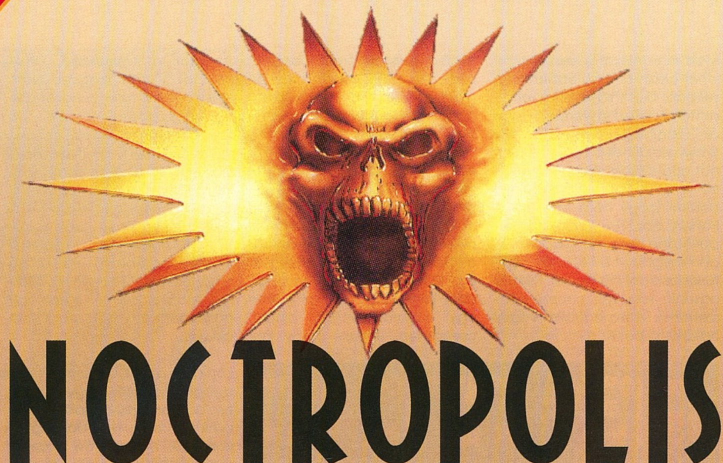
NOCTROPOLIS

Manapság, mikor minden második napon megjelenik egy kalandjáték, elég nagy bátorságról tesz tanúbizonyságot, aki egy ilyen gyenge programot próbál meg kiadni.

Hardware igény:
386/33, 4 MB RAM, SVGA,
MS-DOS 5.0, DS CD-ROM

75%

ELECTRONIC ARTS
PC CD-ROM



NOCTROPOLIS

Kevés olyan játéktípus van, aminek annyira kedveznének a CD nyújtotta lehetőségek, mint a kalandjátékok. Nem is csoda, hogy egyre-másra jelentetik meg a cégek a különféle csodás megoldásokkal rendelkező



programokat. Ezek közül néhány valóban fölülmúlhatatlanra sikerül, legtöbbjük átlagosra, néhányuk viszont elég gyengére.

Ha Noctropolist kell osztályoznom, nem tudom, hogy ezek melyike jellemző rá leginkább - egy biztos, az első nem. Ugyanis maga a kerettörténet igencsak jól ki van találva, nagyon jó ötlet, hogy játék közben képregényeket is olvashatunk, érdekes és izgalmas az egész sötét világ. Csakhogy maga a játék... Hát az bizony elég gyenge.

Kezdhetném ott, hogy az irányítás NAGYON rosszul lett megoldva. Engem kimondottan zavart, hogy nem mozoghattam kedvem szerint a képernyőn, csak akkor tudtam egy tárgyhoz odamenni, ha azt például fölvettem, vagy használtam rajta valamit. Igaz, ettől a játék egyszerűbb is lett, hiszen ha egy helyszínen meg lehetett valamit csinálni, azt emberünk meg is csinálta. (Nem kellett mondjuk odamenni egy konnektorhoz, hogy bedughassuk a lámpát, csak azt kellett mondani, hogy use lamp.) Ettől függetlenül ez a megoldás akkor sem volt kedvemre való.

Ami azonban leginkább zavart engem, az az volt, hogy a programozók megelégedtek a nagy felbontású grafika nyújtotta előnyökkel a tárgyak elhelyezésénél. Vagyis semmi nem jelezte, hogy egy tárgy felvehető lenne, sőt gyakran még arra is nehéz volt rájönni, hogy az a bizonyos lilás elszíneződés a barnás foltokon például egy drót. (Néha már annyira nem vettem észre bizonyos dolgokat, hogy Masell segítségét kellett kérnem. Igaz, aztán elég gyorsan továbbjutottunk, de ha valaki egyedül játszik, gyakran nagyon sokáig el lehet akadni egy apró kis figyelmetlenség miatt.)

De a tárgyak felvételénél maradva, az is rendkívül zavaró



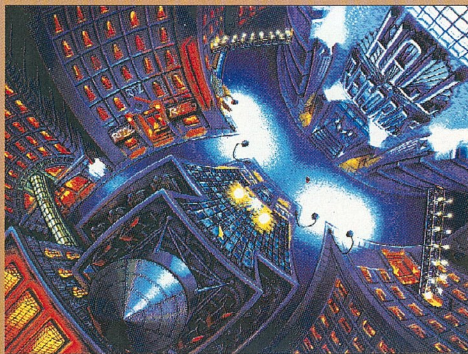
volt, hogy pl. a templom bejárata előtt a kerítés egy darabját ki lehetett törni. Ebben még semmi különös nincs, csakhogy itt tényleg EGY darabját lehetett elmozdítani, ha bárhova máshova mutattunk, nem történt semmi. Meglehet, még ez sem tűnik túl nagy gondnak, talán csak én szoktam meg a kevésbé aprólékos kivitelezést, de nem látom be, hogy ha egyszer valaki úgyis rájön, hogy a kerítést kell piszkálni, azt is tudja, hogy hogyan, akkor miért kell még azzal is az idejét rabolnia, hogy PRÓBÁLKOZÁSSAL keresse meg azt a kis részt, ahol el lehet végezni a cselekvést.

Hát igen, ha ez a pár apróság - meg még néhány, amit most hirtelen nem tudok felidézni - nem így lett volna megoldva, talán sokkal jobb vélemény alakul ki bennem a játékkal kapcsolatban - annál is inkább,

mert volt benne egy pár igencsak kellemes nén... rész.

No, de most már lássuk, how to win the gámium.

Hol volt, hol nem volt valahol egy távoli világban - de legalábbis itt Amerikániában - élt egyszer egy ember - kinek szakálla nem kender - de azért még jól érezte magát. No, egy napon ez az ember arra ébredt, hogy épp aláírja a felesége válási keresetét, mivel az a gonosz asszony kifogásolni merte, hogy sokkal többet bújja a képregényeit, mint őt. Mit tehetett volna szegény jövendőbeli hősünk, visszatért hát imádottjához, hogy megtudja, mi is történt a múlt havi rész óta.
Miután kielégítette kíváncsiságát, hallja ám, hogy nagyot rikolt a kapucsengő. Hinnye, de megiramodott, hiszen sohase lehet tudni, hogy ki áll épp az ember portája elibe. Hát egy kisleány volt az, nagy csomaggal kicsiny kacsói között, és egy halom versikével fejecskéjében. Miután nagy keservesen elgagyogta őket, átuszmákolta a csomagot a levélnyíláson, majd megpattant, hogy csak úgy porzott utána az aszfalt.
Emberünk se tétlenkedett, kinyitotta a csomagot, amiben csodák-csodája egy új képregényt, és két érmét lelt. Az ezüst érmét az ujjai között fittyegtetve boldogan belevetette magát új szerzeményébe. A szó szoros értelmében, hisz egyszerre megjelent előtte a pokol kapuja, és nagy villámlások közepette elragadta őtet egy idegen világba.



Egy másik világ. Az utakat kosz és szemét borítja, a levegőben vegyszerek és az elmúlás szaga érződik, a házak gigantikus fémóriásokként nyújtózkodnak az ég felé, akárcsak a fák a fényhez. Csakhogy hiába nyújtózkodnak. Ez a hely a sötétségé. Ez Noctropolis, az örök éjszaka városa.

"Hé, mit keresek én itt? És egyáltalán hogy kerültem ide? Biztos csak álmodom. Igen. Egészen biztos, hogy ez csak egy álom, és rövidesen felébredek. De nem! Ez mégiscsak valóság, hiszen érzem, ahogy a hideg körülöleli testemet, érzem, amint végighúzom a kezem a falon, és érzem a fájdalmat is, ha megkarmolom magam, hogy felébredjek. De mi az ott? Egy ember. Egy újságárus. Talán ő majd tud segíteni rajtam."
- Üdv, ember. Szép időnk van ma, mi? Na, mit tehetek érted?"
- Egy mai újságot szeretnék és lenne pár kérdésem is.
- Aha, Egy dollár lesz.
- Uh, attól tartok otthon felejtettem a pénzem. Elfogadná helyette ezt a képregényt?
- Hé, haver! Te aztán fura egy fickó vagy. Különös ruhákban mászkálsz az utcán és még különösebb dolgokat mondasz, de... rendben van. Ilyen különös könyvecskét úgyse láttam még azelőtt. No, mit akarsz tudni?
- Először is: Hol vagyok?
- Haver, talán narkós vagy? A fő utcában, Noctropolisban.
"Hát jól gondoltam. Valamilyen csoda módján belekerültem a történetbe. Csak tudnám, hogy mi itt a szerepem! Lássuk csak, mit is tudok a környezetről..."



- Meg tudná mondani, hol találom meg Desmond atyát?
- Persze. Mindig a templomában van az északi városrészben. Tudod, haver, az a "jófiúk" főhadiszállása. Ő irányítja őket. Ha ő nem lenne, már rég Tophat, meg a többi bűnöző kezében lenne a város. Bár most, hogy Darksheer visszalépett, meglehet, hogy így is lesz.
- Köszönöm. Visz' lát.
- Üdv, haver. Gyere vissza, ha akarsz még valamit!

"Ha valaki, hát Desmond atya segíthet rajtam. Aha, már itt is vagyok. De... Mi az ott?! Úgy néz ki, mint egy vízköpő, csakhogy... ez ÉL!"

- Üdv, mister! Mit keres maga itt?
- Hello, kölyök! Észre sem vettem, hogy te is itt vagy.
- Nem csoda, úgy tűnt, egy kicsit meglepődött azon a büdös dögön ott a szökőkúton. Már napok óta itt van és nem enged senkit se ki, se be. Hiába próbálkoztunk meg bejutni a fiúkkal.
- Mi dolgod van neked odabent?
- Hármat találhat! Esetleg ki akarjuk hozni onnét Desmond atyát.
- Ti? Hát többen is vagytok?
- Neeem. Majd egyedül fogok beleköpni a bűnözők levesébe, mi? Na, sok szerencsét, uram, én meglépek.
- Várj, hogyan...

"A fenébe! Ez tényleg elment. Mindegy, mindenképpen beszélnem kell az Atyával. De ha jól értettem, ehhez meg kell ölnöm előbb ezt a lényt.

Hm, ez a kerítés... Az egyik fémrúd laza, talán... Igen! Megvan. Ezzel, és egy kis dróttal, meg a szobor alatti kapcsolótáblával talán össze tudok hozni egy kis fegyvert. Még egy vízköpőnek is ki kell feküdnie a magasfeszültségtől.

Whoa! Ez még durvább volt, mint gondoltam! Ha tudom, hogy ez a pár voltocska ilyen dolgokra képes, kicsit óvatosabban bánok vele. Nos, az út szabad, lássuk, mi vár a túloldalon."
...

- Bocsáss meg atyám, mert vétkeztem.
- Ki vagy te, és hogy kerültél ide?
- Megöltem a gargoyle-t. Beszélnem kell veled.
- Megölted? Ez még Darksheernek sem lett volna egyszerű feladat. Hm... Talán... Mondd, mellénk állsz ezekben az időkben, hogy megtisztítsuk a várost.
- Az igazat megvallva, ez az amiről beszélni akartam veled. A nevem Peter, Peter Grey. És... különös körülmények között kerültem ide. Azt hiszem azért, hogy megmentsem a várost.
- Jól van. De sietni kell. Egy ellenfelem, Succubus meg akar ölni engem. Menj, beszélj, Stilettoval, Darksheer régi társával. Talán ő tud segíteni. Vidd magaddal ezt az állkapcsot is.

Succubus hagyta itt legutóbb. "Stiletto! Végre teljesül a vágyam! Olyan régóta szerettem volna találkozni vele. De micsoda hülyeségnek tűnt ez azelőtt. Egy képregényhőssel!"

- Mi van?
- Stiletto! te vagy az? Istenem, de vacakul nézel ki!
- Kösz, de nem kérdeztem a véleményed. Mondd már meg végre, hogy mit akarsz!
- Én vagyok az új Darksheer. Desmond atya azt mondta, talán segíthetnél nekem megtisztítani a várost.
- És az atya azt nem mondta, hogy én kiszálltam a buliból? Várj... Mit is mondtál Darksheerről?
- Azt mondtam én vagyok az új. Segítened kell!
- Méghogy te új Darksheer! És mégis hogy képzeled, hogy egy haldokló várost föl lehet támasztani? Na, kopj le! Kezd kiszáradni a torkom.

"Csodás! Egyszerűen csak kidobott. Akkor egyedül kezdek nyomozni. Gyerünk a Feljegyzések Halljába. Talán ott tudnak valamit kezdeni ezzel a csonttal."
...

"Aha! Szóval ez Ben Hutchinsé volt. Gyerünk a Mauzóleumba, talán ott majd kiderül valami más is.
Hát persze, hogy be van zárva az ajtó. Viszont a hátsó ajtót nyitva hagyták... Uh, ezt a bűzt... Jön valaki! El kell rejtőznöm! Itt ennek a koporsónak talán még nincsen lakója, de hol a kulcs? Yuck, az egyik hulla alatt. Édes!"

- Melik lesz az?
- Asszonták, hogy az amelikre rá van írva a neve.
- Nem is t'ok óvasni, de csak ezen a koporsón van valami cetli. Csak e lehet.
- Te, figyejjé! Lehet, hogy van benne valami értékes. Ne nyissuk ki?
- Hülye vagy? Semmi kedvem, hogy egy kísértet rohangáljon hozzám a tárgyaji után. Szépen leszálliccsuk a cuccot a helyire, oszt kész. Na, emeld má meg, te tetű!
- Jól van na! Hű de nehéz ez. Lehet, hogy arany van benne. Ne nyissuk ki mégis?
- Pofa be és vidd!

"Hé! Ezek valahová elvisznek engem! Talán mégsem volt olyan jó ötlet pont ide bújni... Megérkeztünk. De hová? Csak egyet tehetek, kinézek."
- Üdvözöllek szerény kis otthonomban.
- Succubus! Mit keresel te itt?
- Rád vártam. Reméltem, hogy



eljössz. Együtt akartam veled lenni.
- Ööö, nem hiszem, hogy...
- Oh, nem. Nem tudsz nekem ellenállni, vagy mégis?
- Ungh!

"A rohadék! Ez kiütött és én nem tehettem ellene semmit. Most is érzem a mérgét az ereimben lüktetni. Ki kell jutnom innét. De hogyan?
Állj! Mi ez itt? Egy csipkedarab beszorult az oltár alá. Kell itt lenni egy kijáratnak. Igen, ez a szobor elmozdul. Várj csak, Succubus, egyszer még elkaplak!
Ennek kell lenni a démon lakhelyének. Fúj, minden csupa mocsok. Hogy képes ilyen helyen élni?! A párnája alatt... Egy napló? Minek vezet egy démon naplót? Lássuk mit ír benne... Micsoda?! Hiszen ez föl akarja robbantani a templomot! Figyelmeztetnem kell az atyát! Gyerünk, rohadt rács, nyílj már ki! Talán a lándzsával a szobor kezéből föl tudom feszíteni. Huh, sikerült. Most pedig futás a templomba!"

- Desmond atya, ne! Ne gyújtsa meg a gyertyákat! Succumbus egy bombát helyezett el a templomban.
- Mit mondasz? Azonnal meg kell keresnünk! Te nézd azt az oldalt én átvizsgálom ezt!
- Itt van valami... Az egyik szobor az oltáron... Ez a bomba. A párna alatt volt a detonátor. Szép kis bumm lett volna, ha leül.
- Úgy, szóval megtaláltátok az én kis játékszeremet. Sebaj. Ha nem így, majd megölöm az atyát máshogy.
- Succubus! Távozz innét, vagy el kell pusztítsalak!
- És mégis hogy akarod ezt megtenni? Azt teszed, amit mondok. Nem vagy te elég erős, hogy ellenszegülj az akaratomnak.
- Ő talán nem, de én igen!
- Stiletto! Hát te is itt vagy? Annál jobb. Legalább most veled is végzek.

"Most kell csinálnom valamit, amíg nem figyel rám. Gyerünk, ördögűzők gyöngye, locsold le egy kis szentelt vízzel, aztán..."
...
- Mi történt velem? Hol vagyok?
- Egy kicsit el voltál ájulva, hősöm. Most már jobban vagy?
- Ühüm. De mégis hol vagyok?
- Találd ki! Ilyen kérdéseket! Még ő akar Darksheer lenni.
- És vagyok is olyan jó! Azt hiszem nekem köszönheted, hogy Succubus nem ölt meg téged.
- Vizet locsolni akárki tud. És most elmegyek, seggfej.

"Ismét ügyesen elszúrtam. Most viszont lássuk, hol lehet a felszerelés? Hm, ezek az oszlopok... Mintha ezen egy ajtó lenne. És ott egy másik. Végre megvannak a cuccaim! Most már teljes jogú darksheer lettem! Azaz... csak majdnem. Vissza kell mennem Stilettohoz."
- Ne haragudj, attól tartok egy kicsit durván viselkedtem.
- Nem érdemled meg, hogy megbocsássak neked... De talán mégis adok még egy esélyt. Nos, mit tegyünk?
- Valahogy be kéne jutnom a Sunspire toronyba. Elég különös dolgokat hallottam róla.

- Segíthetek valamiben?
- Jó napot, uram. Az építési ügyintéző vagyok és a terveket jöttem megvizsgálni.
- A terveket? Nekem erről senki nem szólt.
- Hogy nem szóltak ide? Nézze, nekem sürgősen meg kell vizsgálnom azokat a papírokat.
- Talán menjen el Sam Jenkinshez. Ha ő mondja, beengedem magát.
- De...
- Nézze, uram. Engem ezért fizetnek. Nem engedhetek be akárkit.



...

- Jó napot, Miss. Mr. Jenkinsszel szeretnék beszélni.
- Sajnálom, senkit nem engedhetek be hozzá. Talán jöjjön vissza holnap ilyenkor.
- Akkor legalább kaphatnék egy pohár vizet? Egy kicsit meleg van idebent.
- Nekem mondja? A légkondicionáló már napok óta nem működik, és Leon a technikus azóta sem csinált vele semmit.
- Ha elintézem, hogy megjavítsa a gépet meg tudna beszélni nekem egy találkozót a főnökével?
- Talán...

- Maga az a Leon?
- Én hát. Miért lát itt még valakit?
- A légkondi miatt jöttem. Itt az ideje, hogy megjavítsa.
- És ugyan miért kéne ezt megtennem magának?
- Csak azért, mert nehéz dolog fogak nélkül válaszolni a kérdéseimre, te kis genny!
- (Várj, hagyd ezt inkább rám!) Uh, szóval te vagy az a híres Leon! Egy igazi kétkezi munkás. Imádom a munkásokat.
- Uh, igazán?
- Igen! Mindig bepörgök attól, ha látom, hogy használja egy valódi férfi a... szerszámát.
-Uh, igazán?
-Igen! Nincs itt valami, amit megcsinálhatnál... mielőtt engem? Mondjuk a légkondi?
- Áááá! Azt már rég megjavítottam. Csak be kell kapcsolni azzal a piros karral.
- Oooh, tényleg? Akkor jó éjszakát! (Thunk)

...

- A Városfejlesztői Intézettől jöttem. Átnézhetném a Sunspire torony terveit?
- (Mocskos bürokraták! Miattatok nem jutok soha előbbre a munkámmal.) Ha a tervekhez akar hozzájutni, Mrs. Shotoval, a főnökömmel kell beszélnie a 99. emeleten.
- Meg tudna vele beszélni nekem egy találkozót?
- Nem különösebben valószínű. Ő még jobban be van táblázva, mint én. Ha be akar jutni hozzá, Wandával kell beszélnie.

"'Stenit! Így semmire nem fogok jutni! Hm, mintha a titkárnő Shoto nevét mondta volna a telefonba. Lássuk csak, hová is tart... Aha. A kód már megvan az emelethez, és itt van egy liftkártya is. Hogy micsoda emberek vannak! Csak úgy elszórják a dolgaikat. Hm, azt hiszem, ide még visszajövök."

- És most?
- Be kell jutnom arra a rohadt építkezésre. Azt hiszem átmászok a kerítésen.
- Persze, hogy aztán lelőjenek, mi? Bízd csak rám a dolgot, majd én elterelem az őr figyelmét.

...

- Nos, találtál valamit?
- Egy üvegvágón és pár üvegcserépen kívül semmi különöset, a tetőre pedig nem tudtam feljutni.
- Nézd csak, az a fickó valahova virágokat visz. Milyen különös növények... Mintha csak Greenthumb termesztette volna őket.
- Valóban furcsák. A furgonon



ott van a szállító vállalat neve. Persze cím egy szál se, de talán újságos ismerősöm tud segíteni. Úgy vettem észre, elég jól ismeri a várost.

...

"Nos, hát itt lennék. A növényház. Igaz zárva van, de egy hősnek ez csak nem lehet akadály... Csak egy-két húzás az üvegvágóval és... De előbb még egy-két apróságot elemelek a kocsiból. Például néhány mag és a növesztőszer hasznos lehet. Talán bevizsgáltatva őket kiderül pár dolog Greenthumb módszereiről."

"Shit! Csapda, és én simán besétáltam! Mocsok Greenthumb! Stilettót is kiütötte, engem meg itt hagyott lógni a növényein. A rohadékok! De fény kell nekik, hogy éljenek. Szokják hát egy kicsit a sötétséget! Mire való különben a liquidark?

Most pedig tűnés innét. Meg kell gyógyítanom magam. Mit is mondott a zöldségagyú? Az operában egy kis buli lesz? Akkor a következő utam oda fog vezetni. Talán a Feljegyzések Halljában tudják hol is van az."

...

"Tophat! Hát megint itt van ez a szadista őrült! És elkapta Stilettót. Ismét nekem kell megmentenem. De nem segíthetek Tophat-nek... Akkor viszont megöli a túszait. Hát mégis el kell hoznom neki a lencsét a csillagvizsgálóból. De minek kell az vajon neki?"

...

"Hát itt vagyok. Kellemes biztonsági rendszer. Ha nem lenne nálam a Noctrogliph, soha nem jutnék át a kamerák előtt. Viszont még az sem segít át engem a falon. Hm, itt egy repedés. A magokkal ki tudnám bővíteni. Remélem működni fog.

Hoppá! Mindenütt őrök. El kell kerülnöm a fénycsóvákat, különben meglátnak. Sikerült. Na most kioperálom a lencsét a teleszkópból, aztán pucolás. Francba, csupa rozsda ez a csavar. Muszáj lesz megolajoznom, mielőtt kicsavarom, ha nem akarom, hogy a fél világ meghallja a nyikorgását. Márpedig nagyon nem akarom, úgyhogy csak óvatosan... Megvan. Mi ez? Egy jegyzetfüzet? Valami idióta koordináták... Az Északi Kereszté is itt van. Nos, talán még jó lesz valamire, most azonban futás vissza az operába."

- Ó, Darksheer! Hát visszatértél? Gondoltam, hogy nem hagyhatod itt a társadat.
- Hol van? Mit csináltál vele?
- Egy kicsit azt hiszem megárthatott neki az a pofon, úgyhogy fölhívtam Doktor Macabre-t, hátha ő tud rajta segíteni.
- Mit... Mit csináltál?!
- Ejnye, felejtsd már el azt a lányt egy kis időre! Tudod mit? Ismerek egy jó kis játékot: célbadobósdi a neve.

"Mit csinál? Miért kötözött ki? NE! Dobótőrök! UNH! A karom... és a lábaim... megsebesített... Ki kell bírnom... De rettenetesen fáj. Ki kell szabadulnom. Hé! Hová lett Tophat? Az előbb még itt volt.

Itt jön egy takarító, talán ő majd segít nekem. Igen. Most pedig el kell jutnom Shadowlair-be. Meg kell gyógyítanom magam, hogy megkereshessem Stilettót.

Valakinek muszáj volt látnia valamit az operánál. A "pillangó" viszont senkit nem látott kijönni az ajtón, tehát egy másik úton távoztak. Lássuk csak... Itt egy kapcsoló... Aha, egy süllyesztő. Ha ráállok a platóra és a kapcsolóhoz hozzávágok egy téglát talán sikerül lejutnom rajta. Remélem nem teszem tönkre...

Na és most? Innét hogyan tovább? Ó, milyen szép kis felszerelés! Talán még szükségem lehet rájuk. Hm, itt a ruhák mögött van egy ajtó...

Semmi sem lehet túl egyszerű: még egy zárt ajtó. Viszont a csavarhúzóval kinyithatom, és au! Ki volt az az idióta aki befalazta?! Nos, itt az ideje, hogy egy kicsit lemossuk a falat. Egy jó erős vízsugár biztos jót tesz majd neki! Tessék, tiszta és fényes, szinte át lehet lépni rajta. Sőt át is lehet."

- Hé, skacok! Ott egy fickó valami idióta ruhában!
- Nem láttatok erre egy lányt? Szőke haj, fekete ruha...
- Mit képzelsz, hombre? Miért segítenénk mi neked? Örülhetsz, ha életben hagyunk.
- Nézzétek, nagyon fontos, hogy megtaláljam. Itt van ez a pár dobókés, a tiétek lehet, ha segítetek.

- Szép kések. Azt hiszem ez elég lesz ahhoz, hogy életben hagyjunk. Most pedig tűnj el innét!
- Oké, itt van még ez a nyaklánc is, de akkor mondjátok meg: Látátok erre menni?
- Rendben, ha ennyire fontos neked a rihe... Egy háromkerekű kiskocsin vitték el, amin valami hentes emblémája volt. Ennyi elég lesz?
- Kösz, visz' lát!
- Ne siess úgy vele.

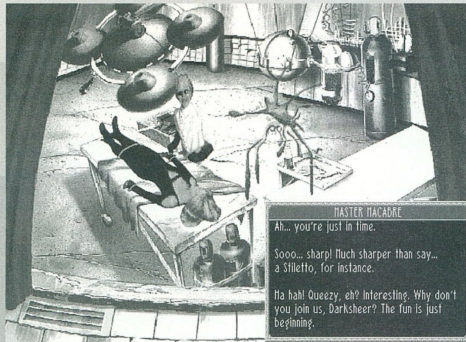
"Szóval hentes. Az újságos beszélt nekem egyről, talán az lesz az. A hűtőben egy létra vezet lefelé. Tökéletes rejtekhely egy őrült orvos számára.
Itt van. Istenem! Ez levágta Stiletto egyik ujját! Mi ez a szag? Gáz! Nem... bírok ébren..."

- Jó reggelt! Úgy látom jó egészségnek örvend a paciens! Nem baj, nem sokáig. Hahaha!
- Eressz el, és akkor nem leszek olyan durva hozzád!
- Kuss! Itt most azt hiszem én vagyok az, aki megmondja, mi fog történni. Rövidesen megkezdjük az operációt. Megyek, előkészítem a felszerelésemet...

"Most kell cselekednem. Ha valahogy el tudnám tolni Stiletto kocsiját ahhoz a szikéhez, elvághatná vele a köteleit. Nem megy, be van húzva a fék. Itt egy üveg sav, ha ráöntöm, az talán szétmarja a féket. Megvan, Stiletto szabad! Ki innét, de előbb még magamhoz veszek egy üveget. Sose lehet tudni...

Hoppá! Szegény doki bácsi. Nem számított rá, hogy a szőke szépség karjaiba fut, mikor belép... Vagyis inkább késeibe...

Hm, nincs tovább. Itt vége az útnak. Hacsak... Igen, át tudok jutni a ventillátor mögé, ha jól számítom ki az ugrást. Megvan! De innét sem tudok továbbjutni. Legalább van itt egy köteldarab, meg egy csap. Hurrá. Na most aztán nagyon jó nekem. Várjunk csak, a kötél végét ráerősítem a szomszéd szobában a téglarakásra, a másikat pedig a ventillátorra... Pont ahogy számítottam. Áttörte a falat.
Csakhogy itt megint vége az útnak. Azon a vascsövön át tudnék menni, csakhogy egy kicsit magasan van. Hát akkor, nem marad más, ismét savaznom kell. Az majd megoldja egy kicsit a köteleit.



Végre szabad az út. Hopsz, ez közel volt. Kissé mintha meg lenne lazulva a híd. Ezen aztán én át nem megyek! Hacsak... Nohát, milyen szerencse, hogy valaki itt felejtett néhány merevítő rudat, ez már biztos megtartja a súlyom.
És ismét zsákutca. Gondolhattam volna. Na, legalább a szennyvizet elzárom a csappal, hogy ne legyen ilyen kegyetlenül büdös. Ha! Így akár tovább is mehetek a csatornában! Hogy ez miért nem jutott eddig az eszembe?"
- Erre nem juttok át!
- Maga meg kicsoda? Nem néz ki valami szépen...
- Csodálkozol rajta? Várj csak amíg a Doktor elkap téged, majd te se leszel sokkal szebb! Itt kell leélned az életedet, távol az emberektől. Mert az emberek nem fogadnak el téged úgy, ahogy vagy! Gyűlölöm őket!
- Talán ezzel a kozmetikai dobozzal el tudná tűntetni a sérüléseit. Sajnos ez minden, amit adhatok, de tovább kell jutnom.
- Talán... Lehet, hogy ez tényleg segít. Igen, ez segíteni fog! Rendben, menjetek tovább, ha tudtok, ez az ajtó kifelé vezet. Ha ki tudjátok nyitni szabadok vagytok. És kerüljétek el Ms. Shotot! Ő, meg a Suttogó Ember volt az aki ezt csináltatta velem...

"Szerencsétlen ember! De nem érek rá sajnálkozni. Lássuk azt az ajtót! Különös, mik ezek a korongok, meg a nyilak? Azt hiszem, a karokat a megfelelő szín elé kell húzni. Lássuk csak...

Most pedig lesz egy pár szavam ehhez a Shotohoz! Persze miután meggyógyultam.

Mi ez? A Dreamler foglyul ejtett az álmomban! Föl kell ébrednem, de nem bírok. Úgy tűnik nem szabadulhatok, míg le nem győzöm őt. Lássuk csak, hogy lehet mozogni egy álomban... Itt egy festékes bödön, a szájban pedig egy fogászvéső, nocsak, egy régi ismerős is, a démon! Úgy tűnik nem igazán tetszek neki, hát inkább meglépek az olajlámpával. Nem is olyan nehéz ez!

Aha, a vésővel ki tudom feszegetni a szögeket Jack házához. Hm, gyufák. Ezzel és az olajjal meg tudom gyújtani a hálókat a pók szobájában. De előbb még fölveszek egy szál fonalat. No nézd már, egy pókpete. A démon bácsi úgy látszik szereti az ifjú dolgokat, hát kapja meg ezt is!
Nos, azt hiszem szabad az út a gyémánthoz. Ezzel már ki tudom vágni az üvegburát az ebédlőben. Egy kis paprika? Mire lehet jó a paprika egy álomban? Én nem ébredek föl tőle, de talán a száj kitüsszenthet innét. Nem, csak egy ecsetet köhögött föl. HA! Ezzel festhetek magamnak egy kijáratot. Előre álomlovag!
Egy kicsit magasan van a kijárat, de ez már csak nem lehet akadály, hiszen van nálam egy köteg pókfonál. Egy ajtó meg már tényleg nem okozhat gondot, minden kezdő tudja, hogy a kulcsok a lábtörlő alatt szoktak lenni. Hé, itt a Dreamler! Nem! Lelökött. NEEE!"

- Darksheer! Azt hittem meghaltál. Szinte fölforrt a liquidark, míg benne feküdtél.
- Semmi bajom, csak egy rossz álmom volt. Menjünk, kapjuk el azt a Shotot. Hm, egyébként kedves vagy, hogy aggódtál értem.
...
"Ez sem tűnt valami hasznos beszélgetésnek. Nem ő a legfőbb gonosz, meg kell keresnem a Suttogó Embert. Azt mondta a lány, itt van az épület alatt. Ezzel a rossz kerítésrúddal lejuthatok a csatornákba.

Nincs itt valami meleg! Rakjunk csak rossz fát a tűzre, hátha attól megnyílik a továbbjutás útja... Pont ahogy gondoltam! Várj csak Whisperman, jövök!"
...

"Újabb csodás tapasztalatok. Szóval megint nem a főgonoszt kaptam el. Hát akkor gyerünk a tetőre! Kíváncsi vagyok, vajon a csillagvizsgálóban talált koordináták jók-e a Cygnus liftjébe. Úgy tűnik, működik. De hogy jutok le innét? Mintha a hentesnél láttam volna egy kampót. Azzal biztos le tudok csúszni a kötélen. Ha már oda kell mennem, biztos kapok pár szem kolbászt egy újságért. Úgy hallottam, a hentes imádja a lapokat."
...
"Megvan és sikerült bejutnom a toronyba is. De mit kezdjek most ezzel a kutyával? Nem szívesen bunyóznék össze vele. Kutyuli! Kell egy kis kolbász? Nem, túl messze van. Vajon van annyi esze, hogy leugorjon a mélybe, ha egy kötélen a közelébe dobom a húst? Az! Persze, hogy sikerült. És még mondja azt valaki, hogy a kutyák okosak. No, de ideje, hogy én is átjussak a túloldalra. Valamivel közelebb kell húznom a kötelet magamhoz. Például ezzel a partvissal és a horoggal. Csak hozzá kell erősítenem a ragasztószalaggal, és..."

Error on disk no3. A további részletek megtalálhatóak a Noctropolis című CD-n.

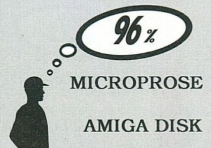
Created By RK Rainbird

BLOODNET

BLOODNET

A Microprose vegyített néhány sikeres műfajt, majd elénk tárja a 21. századi New York valós és virtuális világát a 18. életévüket betöltöttek számára.

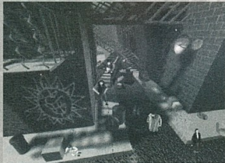
Hardware igény:
A1200, A4000



MICROPROSE

AMIGA DISK

"A lakásán találkoztam vele. Bérmunkám fizetségét vártam és talán egy kicsit többet is. Sajnos többet kaptam a kialkudottnál. Része lettem egy veszedelmes társaságnak, ami macskaként mozog az éjszakában, esztelen erőszakot hozva a régmúlt legendákból. Meg kell találjam a gyógymódot erre az átokra, még ha azt is jelenti, hogy át kell törnöm magam a cyberspace valamennyi védelmén, Manhattan összes bandáján, a mindent kézben tartó TransTechnics valamennyi végrehajtóján. Nevem Ransom Stark. Egy vámpír vagyok..."



Manhattan 2094. A város kétszer olyan magas és zsúfolt mint ma. Korunk környezetkárosító hatásai már közvetlenül érezhetőek. De a technikailag magasan fejlett ember számára ez már csak a másodlagos lét tere. A globális informatikai hálózatokon egy mamutcég létrehozta a cyberspace virtuális világát. Miután megoldották, hogy az emberi tudat összekapcsolható legyen a számítógépekkel, a lélek beléphetett a cyberspace-be. Az emberiség gazdasági és szórakozási léttere erre a helyre került át. Itt



minden lehetséges, a tudat közvetlen kapcsolatban áll az adatokkal. A rendszer irányítását, felügyeletét ellátók komoly harcban állnak az információs szabadságért küzdő hackerekkel és bandákkal.

Egy ilyen világba vezeti a játékost a Microprose, ahol kezünkbe adja Ransom Stark életének további sorsát. Stark emberi mivolta veszélybe került. Hogy megakadályozza vámpírrá válását, ki kell derítse, mi áll a rohamosan terjedő vámpír pestis mögött.



A játékban újszerűen ötvöződik a kaland-, szerepjátékok alkotóelemei, mindez interaktívan. Nincs kötve az események időbelisége, mégis mindennek be kell következni. Nagy hangsúly van a párbeszédeken, melyből számos információ derül ki a számtalan NPC múltjáról, a hajdani közös kalandokról, a karakterek jelleméről. A főhős terminálja minden párbeszédet rögzít, ami fontos is, hiszen a rendelkezésére álló gyarapodó információ vezeti előre lépésről lépésre.

Stark összetoborzott csapata a szerepjátékokban megszokott időosztásos módon harcolhat ellenfeleivel. A küzdelemben az eszközön kívül meghatározható a mód és a megcélzott testrész is. A vérszívók pillantása szintén fegyver lehet a védtelenekkel szemben.

A fegyverek egész arzenálja beszerezhető különböző alvilági csatornákon, a lőfegyverektől kezdve a bio fegyverekig. A cybernetika legújabb eredményeivel szinte már valamennyi részét helyettesítheti az emberi testnek valamilyen hardware. A főhős generálásánál jellemét élethelyzetekre adott válaszaink határozzák meg. A több mint húsz képesség fontos szerepet játszik mind a hat karakter életében. A végrehajtott feladatok kihatással vannak a jellemfejlődésre is. A játék hátterei rendereltek, és nagyon jól illeszkednek a környezethez. A számos NPC mind más digitalizált arcot kapott.

Fantasztikus felfedezendő világ vár mindenkit, akinek fantáziája hajlandó elszakadni a való világától.

Bővebb leírást és a végigjátszáshoz kalauzt találhatsz a PC GURU 94/7-95/1-3 számában, aminek terjedelme is bizonyítja, mennyire komplex, aprólékosan megtervezett környezetbe csöppenhetünk.



A PC-n már korábban kiadott program Amiga konverzióját a Gametek megbízásából készítették el, de nem is akárhogyan. Az Amigás változat teljesen megegyezik az eredetivel. Nem tudom, hogy kinek mennyire számít, de a program rendszerbarát módon lett kódolva, ami sajnos külön említésre méltó ritka dolog.

Lázi

ACES OF THE DEEP

A szimulátorrajongók most kipróbálhatják, mit is tudnak az óceán mélyén...

Hardware igény:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM

75%

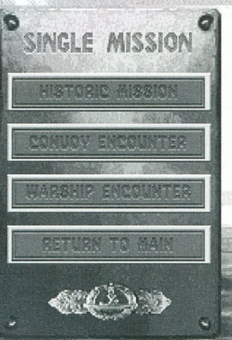
DYNAMIX

PC CD-ROM

Aces of the Deep

Hunyd be a szemeidet és akaraterőd minden cseppjét összeszedvén tartsd vissza a lélegzeted, míg a nyomasztó sötétségben meg nem jelennek az első furcsán szétpattanó majd hirtelen megsokszorozódó karikák. Vedd fel a küzdelmet agyalapod vegetatív központjainak reakcióival, érezd amint fejed egyre nehezebbé válik, pattanásig feszülnek halántékodon az ereid és elméd felett kezd elhatalmasodni a pánik. Ne kapkodj mohón az életet jelentő levegő után míg hatalmukba nem kerítenek a szédülés első hullámai és megkínzott tüdőd fokozódó kétségbeesettséggel oxigénért nem kiált.





- Bármennyire hihetetlennek tűnik, a Kriegsmarine mindössze 57 tengeralattjáróval lépett be a háborúba és ezek közül is csak összesen 26 volt az óceáni őrjáratokra is bevethető VII. és IX. típus.

Ekkor talán egy pillanat erejéig átérezheted milyenek is lehetnek valójában egy fuldokló tengerész földi létének utolsó pillanatai, amint az életért elkeseredetten dolgozó agyában végre tudatosul a harc kilátástalansága és elnyelik a hullámokat egykoron oly büszkén hasító cirkáló süllyedő roncshalmaza körül haragosan háborgó tenger habjai.

Számomra viszont semmi újdonságot nem jelentenek az örvények tölcséreiben veszettül, de sajnos értelmetlenül kapálódzó matrózok végső gondolatai. Én jól ismerem ezt az érzést, hiszen véget nem érő cirkálásaim során számtalan bátor lelket kárhoztattam pusztulásra a borzasztó sötétségbe.

Én maga vagyok a HALÁL és ha elég bölcs vagy ahhoz, hogy megfogadd elmélkedésem intelmeit, talán túlélheted a számomra oly sok élvezetet szolgáltató, ostoba emberiség történelmének leghosszabb, legvéresebb és fontosságához képest gyakran oly mostohán kezelt csatájának megpróbáltatásait.

FALKÁK, AVAGY A TENGEREK RÉMEI:

Hajózni kell, tartja az ősi mondás, még akkor is, ha a tengerek világa számtalan veszélyt rejteget mindazok számára, kik szeszélyes természetével dacolva hasítják szelíd hullámait. A hatalmas, látóhatártól látóhatárig terjedő kékség békésen fodrozódó felszíne azonban legalább olyan csalóka, mint a Kalahári sivatag dűnéi között lágyan vibráló pálmaliget.

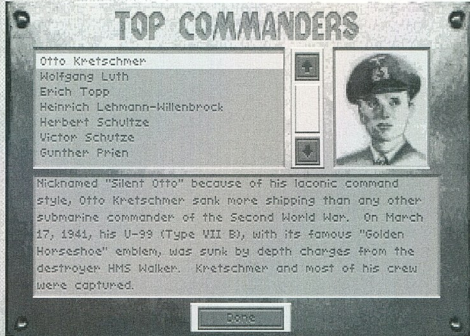
Téged, Főhadnagy, persze nem téveszt meg a látvány. Miért is tenné, hiszen fiatal vagy, ambiciózus és rideg, mint az az acél koporsó melyben a hullámok alatt lopakodva követed mit sem sejtő áldozatod napokon át. Hiszen Te már megfejtetted a titkot. Saját magad tapasztalhattad miért is viselnek az Óceánok álarcot amivel eltakarhatják szomorú arcukat, melyen minden elmerülő matróz után újabb barázdát szánt a fájdalom. A marin-kék azonban szabad szemmel áthatolhatatlan és mindazok ott fent szerencsére nem láthatják mindazt ami a felszín alatt lapul. Valamikor egész tested beleborzongott, amit első torpedód elhagyta a kettes vetőcsövet. Most azonban érzéketlen kék szemekkel követed a fonálkeresztek közepén ülő lomha szállítóhajót és nincs kétséged afelől, hogy perceken belül ismét felvállalod a sírásó szerepét földünk legnagyobb köztemetőjében, ahol 1939. szeptemberétől egészen '45 őszéig szüntelenül tombolt gyászos orgiám legkedvesebb vendége, a HÁBORÚ!

Feltételezem azt kevesen sejtik, hogy az U-Boot flotta számított a Harmadik Birodalom nyugati szövetségesek ellen bevetett leghatásosabb fegyverneműnek. Pedig a '43 májusában bekövetkező szerencsétlen fordulatig, az őrjáratozó tengeralattjárók falkái lassan, de biztosan kényszerítette térdre a különbékét dacosan elutasító szigetországot.



- A világháború első szövetséges hajóját, az Athenia gőzöst, a Lemp főhadnagy parancsnoksága alatt hajózó U-30 süllyesztette el '39 szept. 3-án.

Az elért sikerek pedig elsősorban Karl Dönitz admirális két briliáns taktikájának és nem a hozzád hasonló könyörtelen fiatal tiszteknek volt az érdeme. A 'Tonnageschlacht' vagyis tonna-háború egy egyszerű logikai gondolatmeneten alapult, mely szerint ha a német haderő több hajó elsüllyesztésére lenne képes mint amennyit az ellenfél pótolni tud, az ily módon kialakult helyzet huzamosabb fenntartása végül a fontos nyersanyagok beszerzésében dominiumaira támaszkodó Anglia gazdasági összeomlását eredményezné.



Ennek értelmében a szövetséges kereskedelmi flották hajói váltak a portyázó U-Boot-ok teljes prioritást élvező célpontjaivá. Már csak arra a taktikai kérdésre kellett megtalálni a választ, hogy miként lehetne a legtöbb szállítóhatót a lehető legkisebb veszteséggel elpusztítani.

- A közhiedelemmel ellentétben a légperiszkóp vagy 'Snorkel' nem a német mérnökök ötletességét dicséri, hiszen a berendezést eredetileg a Holland Haditengerészet fejlesztette ki a háborút megelőző években.

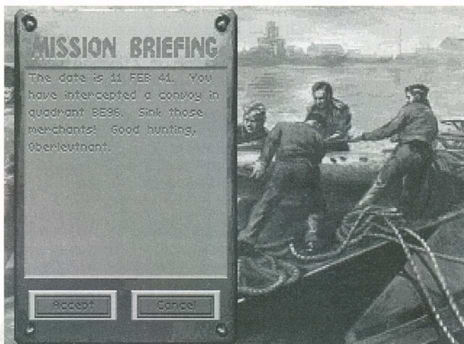
Ennek az elméletnek vált a gyakorlati megvalósításává a 'Rudeltaktik', avagy a falkataktika. A '30-as évek végének felszín alatt lopakodó tengeralattjárója egy lassú, majdnem teljesen süket és meglehetősen hatástalan fegyvernek számított, hiszen a konvojt megpillantó naszád csak nappali világosságban és kizárólag hosszadalmas, nagy szakértelmet és még több türelmet igénylő helyezkedést követően indíthatott támadást. A fáradtságos előkészületek pedig mindezek ellenére kevés sikerrel kecsegtettek. A Falka-taktika kidolgozása pedig pont erre a problémára kínált megoldást.

Az Atlanti-óceán északi területeit csatárláncban átszelő, 6 vagy akár 9 U-Boot-ból álló harci kötelék gondolata nemcsak félelmetesebbnek, de egyben sokkal hatásosabbnak is tűnt. Az pedig tény, hogy a



konvojt felfedező naszád jelzésére összegyűlt falkának a sötétség leple alatt végrehajtott koordinált felszíni támadása lényegesen kedvezőbb eredményeket hozott.
A vállalt rizikó így minimálisra csökkent, hiszen az U-Boot-ok vízfelszíni sebessége megegyezett a kísérőhajókéval és lényegesen felülmúlta a kereskedelmi hajókét, míg alacsony felépítésük és szürke festésük szinte lehetetlenné tette felderítésük. A felszín alá való lemerülést, csak mint a kísérők elöli nappali megbújást alkalmazták. Már csak egyetlen probléma, a taktika jelentős U-Boot igényének megoldása maradt hátra.
Dönitz mindig is ellenezte a többi tengerhatalom által favorizált nagy és költséges flotta-tengeralattjárók építését. Ő a nagyobb számban szolgálatba állítható közepes tengeralattjárók híve volt, melyekből tervei szerint legalább 300 egységre -100 őrjáraton, 100 úton, 100 javítás alatt, ill. gyakorlaton- lett volna szüksége. Bízva kiagyalt taktikája eredményességében, Dönitz-nek meg kellett küzdeni a Kriegsmarine csatahajókban gondolkodó főtisztjeinek maradiságával és nem könnyített helyzetén Hitler 1938-ban kiadott 'Z tervezete' sem, mely 1946-ig mindössze 129 U-Boot építését irányozta elő. Mindezen nehézségek ellenére a falka-taktika első gyakorlati kipróbálására 1939. októberében, egy 3 naszádból álló különítmény részvételével került sor. A kísérletet pedig beváltotta a hozzá fűzött reményeket, mint ahogyan azt a brit kereskedelmi flotta tengerészei már a saját bőrükön tapasztalhatták az elkövetkező évek folyamán.

Egy 1942 májusában készült német tanulmányt idézve, Anglia térdre kényszerítésére havi 700.000 BRT-t értékű hajóteret



kellett volna elsüllyeszteni. A Luftwaffe és a felszíni flotta részleges együttműködése ellenére ez havonta legalább 550.000 BRT-t jelentett a U-Boot-ok számára, melyet '42 májusa és júniusa folyamán egyaránt sikerült felülmúlni. A csúcsot 1942 novemberében érték el, mikor 750.000 BRT-nyi ellenséges hajótér került a hullámok alá.

A SZÜRKE FARKASOK:
Bár a Kriegsmarine-nak nagyszámú más altípusú, néhány meglepően különleges és egy legyőzhetetlennek számító U-Boot osztálya terrorizálta a szövetséges hatalmak tengerészeit, essen itt csak szó az igásló szerepét betöltő naszádokról.

A Type II.
A pocsék tengerfelszíni stabilitásuk és kis méretük miatt 'fából vájt kenuk'-nak becézték ezeket a 250 tonna vízkiszorítású naszádokat, melyek az 1915-ben vízrebocsátott - akkoriban sikeresnek minősülő- UBII -es osztálynak voltak közvetlen utódai. Bár kis méretükből és csekély üzemanyag kapacitásukból adódóan még parti vizekben való bevetésük is kérdéses volt, mégis ezek voltak a megújult Kriegsmarine első U-Boot-jai, melyeket nagy titkolódzás közepette rendeltek meg, majd 1934 -35-ben hadrendbe állítottak.

Kezdeti offenzív terveiben Dönitz admirális kizárólag kiképzési szerepet szánt a II.-es osztályú hajóknak, de a háború vártnál hamarabb bekövetkező kirobbanása és U-Boot flotta kis száma, az összes működőképes naszád hadra fogására késztette. Azonban hamar bebizonyosodott, a II.-es típus a hajó elleni támadásra való teljes alkalmatlansága és tevékenysége legfőképpen aknarakó feladatokra korlátozódott '41 tavaszával bezárólag.

A II. C altípus 8 egységénél -a régebbi változatokhoz képestkis mértékű fejlődést volt tapasztalható a sebesség-, ten-



gerbíróság valamint hatótávolság terén. A legnagyobb előrelépést azonban az 1941-ben hadrendbe állított II. D-k jelentették, melyek hatósugara megháromszorozódott a II. A-khoz képest. Bár a felszíni stabilitásuk nem sokat javult, ezek az U-Boot-ok elviekben jobb eséllyel indulhattak hajó elleni bevetésekre, hiszen akár négy hétre elegendő ellátmányt tudtak befogadni, azonban csekély torpedó-készletük hatékonyságuk gátjának bizonyult.

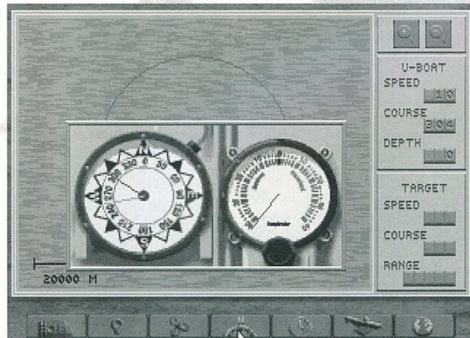
- A T V megbízhatatlanságára jellemző, hogy esetenként magát az U-Boot-ot vélte a leghangosabbnak, ami bizony fatális következményekkel járt a naszád számára.

Egyedül a Barbarossa hadművelet kapcsán megnyíló új hadszíntéren szereztek némi hírnevet. A Románián keresztül a Fekete-tengerhez eljuttatott hat II. B '44 végéig -egyetlen saját veszteséggel- sikeresen támadta a Szevasztopol utánpótlását megkísérlő konvojokat. A személyzet mozgékony-

ságuk, gyors merülésük és robusztus felépítésük miatt kedvelte a különben belül kicsi és zsúfolt U-Boot-okat.

- Az akkumulátortér tengervízzel való elárasztása halálos veszélyt jelentett a tengeralattjárók személyzete számára, hiszen az ekkor keletkező mérgező klór-gáz rövid úton végzett minden hajózóval. Többek között ez vezetett az U-1206 pusztulásához is.

A TypeVII.
Ezek az első világháború utolsó periódusának leghatékonyabb tengeralattjáró típusaként számon tartott UBIII osztály továbbfejlesztésével létrehozott



U-Boot-ok már a vízrebocsátásuk pillanatában magukban hordozták a biztos siker jegyeit. A kor elvárásai szerint gyorsnak számították és kielégítő hatósugaruk sem vált a mozgékonyságuk rovására. Minden kétséget kizáróan VII.-es típusú naszád megjelenésével került végre igazán potens fegyver Dönitz admirális fokozatosan erősödő tengeralattjáró flottájának kötelékébe. Már elég nagyok az atlanti vizekben való tevékenységre, de olcsóbbak és kisebbek konkurens típusoknál, ezek a közepes kategóriájú, 626 tonna vízkiszorítású naszádok, melyek minden szempontból megfeleltek Dönitz kívánalmainak. Végre volt egy típus melynek tengerbíró képessége is kielégítő volt és arról sem lehetett megfeledkezni, hogy az alacsonyabb ár miatt több egység volt beszerezhető a Versailles-i Szerződés által korlátozott szűkös haditengerészeti költségvetés kereteiből.

A 24 darabos VII. B széria nagy előrelépést jelentett az A-khoz képest, hiszen a 2.1 m-rel meghosszabbított hajótestben nemcsak a üzemanyag kapacitás növekedett, de erősebb Dieselek beépítése következtében a felszíni sebesség is magasabb lett. Az altípus egyetlen gyenge pontja az elégtelen szellőztető rendszer volt.

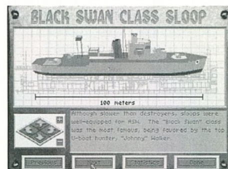
Az eddigi történelem során egy hajó osztályból sem került aktív szolgálatba oly sok egység mint az a VII. C esetében történt. A 600 vízrebocsátott példányon kívül, a háború utolsó évében -bár akkor már elavultnak számított- több száz hajó előállításán folyt a munka.

- A háború utolsó évében kifejlesztett német passzív Sonar, az ún. Balkongerät, akár 4 -5 100 km távolságban haladó célpont követésére és beazonosítására is képes volt!

A VII. C/41 különlegessége a megerősített hajótestben rejlett, mely 125 m-es megengedett merülést tett lehetővé. Azonban számos jelentés utal arra, hogy vészhelyzetben kétszer ilyen mélységre való biztonságos lemerülésre is képesek voltak ezek az U-Boot-ok . Nem csoda hát, hogy őket tekintik a háborús évek legmélyebbre merülő naszádjainak.

A Type IX.
A IX.-es típusú naszád valójában annak az I.-es típusnak a felnagyított változata volt, melynek gyökerei az első világháború során kifejlesztett U-81-ig nyúlnak vissza. Ezek az 1.000 tonnát meghaladó vízkiszorítású U-Boot-ok kellő hatótávolsággal rendelkeztek a Dél-atlanti és Indiai-óceánokban való tevékenységre, és néhány példány még a Csendes-óceánon is teljesített harci feladatokat. Hosszabbak és nehezebbek voltak mint a VII.-es típusú naszádok, viszont az erősebb hajógépeik és a lényegesen megnövelt üzemanyag kapacitás következtében nemcsak gyorsabbak voltak kisebb testvéreiknél, de hatótávolságuk is megkétszereződött. Azonban ezeket az oldaltartályaikat borító lapos fedélzetük miatt a VII.-típustól könnyen megkülönböztethető naszádokat éppen a megnövekedett méreteik tették nehézkesebben manőverezhetővé, míg a hidrodinamikai aspektusból tisztább formát biztosító burkolólemezek alatt rekedt levegő következtében merülési sebességük is csökkent. Nem csoda hát, hogy személyzeteiktől kiérdemelték a kevésbé hízelgő 'Seekuh' -tengeri tehén- becenevet.
A 14 egységből álló IX. B altípus leginkább arról nevezetes, hogy ezen naszádok büszkélkedhetnek az egy főre jutó legnagyobb elsüllyesztett hajótérrel.
Az IX. B-vel külsőre teljesen megegyező IX. C altípusból nem kevesebb, mint 143 egység került a Kriegsmarine szolgálatába. A nagy hasonlóság ellenére azonban ezek a naszádok jelentősen megnövelt üzemanyag tartályokkal rendelkeztek, melyeknek 50 %-os hatótávolság növekedés volt a végeredménye. A későbbiekben megjelenő, hasonló paraméterekkel rendelkező IX. C/40 -eknél a gyorsabb merülés érdekében elhagyták a fedélzeti borítólemezek egy részét.

ÁGYÚK ÉS ANGOLNÁK:
A VII és IX-es osztályú naszádok zöme egyaránt rendelkezett légvédelmi és felszíni célok elleni lövegekkel, melyek száma és a naszádok evolúciója között egy rövid időre fordított arányosság lépett fel.



- A Vaskereszt tölgyfalombokkal, kardokkal és gyémántokkal díszített Lovagkeresztjét a háború alatt 27 német katona érdemelte ki. Ezek közül kettő egy - egy U-Boot parancsnok nyakában díszelgett...

Az VII osztály 8.8cm Sk C/35-ös lövege az IX-esek 10.5cm fegyverével egyetemben a gyorstüzelő kategóriába tartozott, mellyel egy harcedzett 6 fős kezelő-személyzet elérheti akár a percenkénti 18 célzott lövést is. Ezek a nagy kaliberű fegyverek kiválóan alkalmazhatók a konvojoktól elszakadt, egyedülálló, ill. gyenge fegyverzetű hajók elpusztítására. Bár használatukkal értékes torpedók spórolhatók meg, a szövetségesek légifölényének fokozódása egyre veszélyesebbé teszi használatukat. A konfliktus végére használatuk szinte megszűnik és jelentős részük leszerelésre kerül.

Nem így a Flak gépágyúk! Ezeknek a száma olyan ütemben növekedett, hogy a IX. osztály egyes egységeit meghosszabbított toronnyal, ún. 'télikerttel' építették a 37 mm gépágyú elhelyezésére. A csúcs-



pontot azonban minden kétséget kizáróan az két ilyen felépítménnyel is rendelkező U-441 jelentette, 2 db 37mm valamint 8 (2×4) csöves 20 mm légvédelmi gépágyúból álló félelmetes fegyverzetével. Bár a légvédelmi U-Boot koncepciója hamar csődöt mondott, ez semmiképpen sem eredményezte a légvédelmi fegyverzet későbbi csökkentését.

- A U-Boot -ok utolsó nagy győzelme a 1943 március 16-20 között volt, mikor a 22 kereskedelmi hajó (146.000 BRT) került elsüllyesztésre 1 tengeralattjáró elvesztése ellenében.

A hadiállapot kirobbanásakor a Kriegsmarine arzenáljában gyakorlatilag két torpedó-típus, a G7a és a G7e volt rendszerben. A kívülről egymásra megszólalásig hasonlító fegyverek elnevezésében a 'G' a német sorozatfejlesztés 7. modelljére (G, a hetedik betű az ABC-ben), '7' pedig az angolnák hosszára utalt. A két lövedék közötti kardinális különbség a meghajtás módjában rejlett. Erre utalnak az elnevezésükben fellelhető 'a' illetve 'e' betűk, melyek értelemszerűen az alkohollal üzemelő és sűrített levegő által meghajtott -közismert nevén A- illetve az elektromos hajtóművel ellátott -E- torpedó



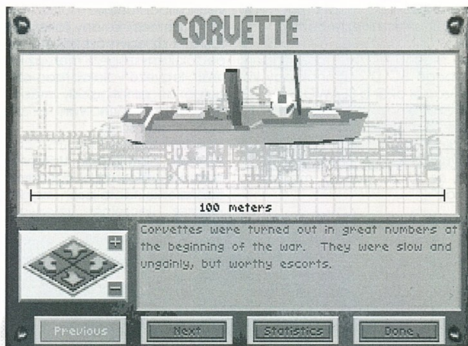
változatot jelzik. Az A-, torpedó a kor technikai színvonalához képest gyors és megbízható fegyvernek számított és bár hatótávolsága is felülmúlta a nála modernebb E változatét, sajnálatos módon U-boot-ról való indításra csak korlátozott mértékben volt alkalmas. Ennek oka egyértelműen a meghajtás módjából adódott, hiszen a hat-lapátú hajócsavart forgató turbinából kiáramló -a tenger felszínén szabad szemmel is könnyen észlelhető- tajtékcsík nemcsak az angolna elől való kitérést tette lehetővé, hanem az azt indító naszád irányának az ellenfél által történő felderítését is elősegítette. Ennek ismeretében a G7a-kat előszeretettel alkalmazták éjszaka ill. nagy távolságban lévő, magányos célpontok ellen.

Az E-torpedót a tajtékcsík kiküszöbölésére fejlesztették ki és a kezdeti időszakban úgy tűnt, hogy a Kriegsmarine megtalálta az ideális fegyvert, hiszen a G7e -bár a hatótávolság és megbízhatóság részleges csökkenése árán- beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Az újonnan gyártott angolnák a gyakorlólövészeteken sorra célba találtak. Csak a későbbiekben - harci körülmények között- derült fény arra, hogy a bevetések időtartalmából adódó hosszabb tárolások az akkumulátorok gyors lemerülését és esetenként az elektromotor meghibásodását eredményezték.

Ennek értelmében vetőcsövekben készenlétben tárolt G7a-kat 4-5 naponként, a G7e-ket pedig naponta ki kellett húzni ellenőrzés és karbantartás cél-

- A tengerészeti hadviselés történetének első, sorozatban gyártott, és a szó valós értelmében vett igazi tengeralattjárójának kétségkívül az XXI. típus tekinthető, melynek vonalai jól megfigyelhetők a Hideg-háború első évtizedének szovjet Foxtrot, Tango és Whiskey osztályú naszádjain.

jából. A hadrafoghatóság maximalizálása érdekében a tor-



pedók behelyezése olyan rendszer alapján történt, hogy



naponta kizárólag mindig csak egy 'angolna' megvizsgálására került sor. Ez a gyakorlat azonban értelemszerűen csak az A-torpedók esetében volt lehetséges.

A Kriegsmarine már a háború első időszakában rendelkezett mágneses gyújtókkal ellátott robbanófejekkel, melyeket a hajótest alatti mágneses erőtér aktivált. Ez pedig nemcsak a hagyományos érintő gyújtókkal felszerelt torpedóknál mélyebbről történő indítást tette lehetővé, de egyben fokozta a torpedó okozta kár nagyságát is, hiszen a hajógerinc alatt detonáló robbanófej gyakran végzetesnek bizonyult. Azonban megbízhatatlanságából fakadóan a rendszer további finomításokat igényelt, így a sorozatgyártás csak 1944 második felében vette kezdetét. Addig pedig maradtak a jó öreg kontakt-gyújtók, melyek elméletileg a hajótestre eső merőlegeshez viszonyított 69°-ig terjedő szög- tartományban voltak képesek aktiválni a torpedó 300 kg súlyú robbanótöltetét. A gyakorlatban azonban a 40°-nál nagyobb szögű becsapódás esetén már ritkán következett be detonáció.

A felszíni elhárítás hatékonyságának fokozódása két új torpedó-típus kifejlesztését vonta maga után, melyek első bevetésére a 1943-as év folyamán került sor. Mindkét fegyver esetében csökkent a lőelemképzésre fordítandó idő, így megnövekedtek a naszádok esélyei a visszavágás elkerülésére.

Az akusztikus önrávezetésű G7es elsősorban a kísérőhajók semlegesítésére szolgált, hiszen ezen hajóegységek rendelkeztek a legerősebb, de egyben a leghangosabb gépekkel. Az angol hírszerzés azonban idejében értesült az új fegyver létéről és szinte az első T V-vel felszerelt naszádok kifutásával egy időben az Royal Navy rendszerbe állította a Foxer-t. Ez a kísérőhajók tatja mögött vontatott egyszerű zajkeltő-berendezés pedig szinte a megjelenése pillanatában elavulttá tette a fegyvert.

- Otto Kretschmer-t, az U-100 hírhedt parancsnokát 1955. december 1-én, fregattkapitányi rendfokozatban visszavették a haditengerészeti erők kötelékébe.

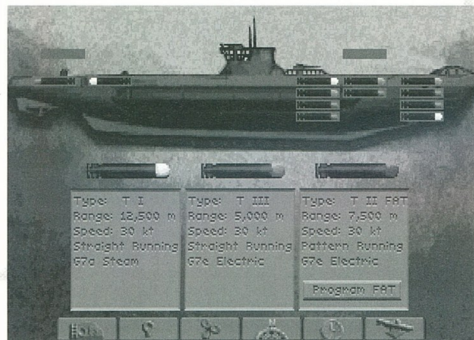
A kizárólag konvojok elleni bevetésre szánt FAT vagy 'terület pásztázó torpedó' ellen viszont nem volt ellenszer. Ezt a fegyvert arra tervezték, hogy egy előzetesen beállított távolságú egyenes szakasz megtételét követően (INITIAL RUN) irányt változtatáson (FIRST TURN) és a programban megjelölt szélességű vízterületen (LEG LENGTH) cikkcakkozva haladjon tovább. Az ilyen támadások kellően eredményesnek bizonyultak, azonban megfelelő elővigyázatosság hiányában a konvoj

körül ólálkodó többi U-Boot épségét is veszélyeztethették.

A meghatározott mélységben lebegő BOLD patronok egy kis túlzással akár a SEAWOLF noisemaker-eihez is hasonlíthatók, hisz a belőlük kiáramló buborék-tömegek kellő védelmet nyújtottak az U-Boot-ok számára az ASDIC gonosz impulzusai elől.

vetőcsőből történő indítás esetén érdemes néhány fokot változtatni az egymást követő torpedók irányszögén, mert az immár 'legyező' alakzatban száguldó angolnáknak ily módon nagyobb esélyük van a célpont eltalálására.

A felszín alatt lapuló U-Boot-ot nem sok választja el egy olyan érzékszervektől teljesen mentes



TORPEDÓVETÉS STOPPERREL:
A hosszú őrjáratok során a naszád személyzetének a fedélzeti adó-vevő berendezés jelentette külvilággal való egyetlen összeköttetést. A rádiós füstös kabinjának azonban ennél lényegesen fontosabb szerepe van. Nevezetesen innen kérhetők újabb parancsok a Bdu-tól (REQUEST ORDERS), valamint támaszpontra való behajózási kérelem (REQUEST ESCORT) is ezen berendezés segítségével továbbítható. A többi leadható üzenet minimális jelentőséggel bír, így célszerű az értelmetlen forgalmazás. Már csak a túlélés szempontjából is, hiszen a fokozódó szövetséges HF/DF tevékenység könnyen bemérheti a naszád pontos pozícióját.

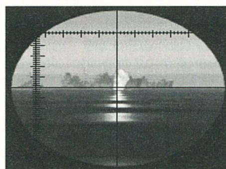
- A sors furcsa fintora, hogy a számtalan bevetést túlélő és 225.712 BRT elsüllyesztett hajótérrel az ászok listáján második helyet elfoglaló Wolfgang Luth halálát egy lépteitől megriadt, őrségben álló katona lövedéke okozta 1945 május 14-én.

A torpedók lőelemképzését végző berendezés legfontosabb eleme az a skála, melyen a naszád hossztengelyével +/- 20°-os szöget bezáró intervallumon belül határozható meg az angolnák indítási iránya. Több

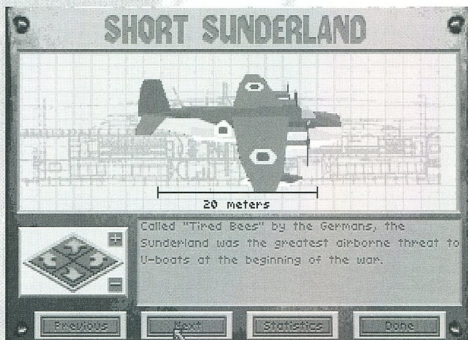
fém cilindertől, mely még a saját fegyvereinek nyomon követésére is aligha képes. Az angolna indítását követően csak a svájci stopper és a számlapján megjelenő, színét változtató jelölés segítségével lehet következtetni arra, vajon merre jár a torpedó?

Fekete: Az angolna még több mint 1 percig futhat. Kék : A becsapódásnak a másodperc mutató fedésekor be kell következnie Piros: Az angolna túlfutott a célpont eléréséhez feltételezett szükséges időn. Vagy elkerülte a célt, vagy a hibás gyújtó nem detonált.

A taktikai térképen megjelenő szimbólumok ismeretével elkerülhetőek a -főleg a CAREER első bevetésének esetén tapasztalható- dühkitörést provokáló pillanatok. Piros kocka: Saját U-Boot. Sárga kocka: A falka egy másik egysége. Szürke kocka: Ellenséges felszíni egységek X idővel ezelőtti tartózkodási helye. Fekete kocka: Ellenséges felszíni egységek jelenlegi pozíciója Kék kocka: Ellenséges légibázisok, a kör a gépek járőrgépek hatósugarát jelöli. Zöld kocka: A Kriegmarine támaszpontja, ahol csak a zöld körön belülről kérhető segítség az U-Boot révbe vezetéséhez.



KAPITANEUTNANT von WOLF TAPASZTALATAI:
- Az INTERMEDIATE fokozat jelenti az optimális egyensúlyt a valószerű működésből adódó nehézségek és az őrjáratok globális élvezhetősége között.
- A NOVICE fokozat legnagyobb pontatlansága a hidrofon működése, mely praktikusan eléri, ill. esetenként túlszárnyalja a korszerű 668-as naszádok Sonar-jának teljesítményét!
- A REPAIRS és RELOAD kivételével -melyek különben túl hosszú időt vesznek igénybe és így csökkentik a bevetések élvezhetőségét- érdemes mindent REALISTIC fokozatra állítani.
- Ha alapjába véve szerencsés flótásnak tartjuk magunkat, akkor akár a DUD. TORPEDO-k kiválasztása is mellőzhető.
- UNLIMITED TORPEDO-val csak a legtehetségtelenebb parancsnokok futnak ki.
- Az idő múlásának felgyorsításával sajnálatos módon drámaian lecsökken a fedélzeti lövegek találati pontossága.
- Az FAT torpedó programozásánál döntő fontosságú, hogy az első forduló mindig azon vízterület felé történjen, ahol a konvoj hajóinak zöme halad.
- A torpedó típusától függetlenül, csak 250 m futást követően élesíti a gyújtószerkezet a robbanófejet.



- Ha nem található ellenfél egy adott kvadránsban és a parancsnok elég vakmerő, akkor kérjen némi eligazítást REQUEST ORDER a Bdu-tól.
- Megeshet, hogy a tengerfenéken rejtőzködő U-Boot részlegesen belemerül az iszapba és az nem szándékozik feladni zsákmányát. Ezen esetekben a leghatékonyabb módszer a szabadulásra a ballaszttartályok levegővel való telepumpálása.
- Az akkumulátorokban lévő áram 1 órányi maximális sebességen való száguldásra elegendő. Arról azonban nem ajánlatos megfeledkezni, hogy a víz alatti tartózkodás esetén szintén áram működteti az összes többi rendszert, beleértve a szivattyúkat is! Lemerült akkumulátorokkal pedig aligha lehet feljutni a felszínre.

- 1939. szeptember 3. és 1945. május 8. közötti időszakban a Kriegsmarine 785 U-Boot-ot veszített. A 39.000 tengeralattjárókon szolgálatot teljesítő tisztből és matrózból pedig 32.000 nem tért vissza.

- A Snorkel zavarmentes használata érdekében a sebesség lehetőleg ne haladja meg a 7 csomót.
- Ha a Metox, ill. Naxos berendezés érzékelői felszíni, avagy légi célkereső radar besugárzását észlelik, öngyilkos az a parancsnok, aki nem rendel el azonnali vészmerülést.
- Függetlenül a lövegkezelők tapasztaltságától, csekély esély kínálkozik a támadó repülőgépek lelövésére. A legjobb taktika az azonnali lemerülés, hiszen ha sikerül is visszaverni a gép támadását, az lő távon kívül repülve követheti a naszádot és jelentheti pozícióját. Ilyen eset-

ben biztosra vehető az erősítés feltűnése.
- A Hedgehog rendszerbe állításáig, a támadó rombolók elleni leghatékonyabb védekezést a hajó irányába való teljes sebességű száguldás jelenti. Arra kell törekedni, hogy a U-Boot mielőbb elhaladjon a támadója és értelemszerűen minél távolabb kerüljön az felfedezése utolsó pontjától. Ez azért lényeges, mert mélységbombák leoldása előtt általában kikapcsolják az ASDIC-et és a támadó rövid időre elveszíti észlelő képességét.
- A hidrofon csak alacsony sebességtartományokban képes precízen észlelni és 200m-es mélységhatár túllépését követően szinte teljesen használhatatlanná válik.

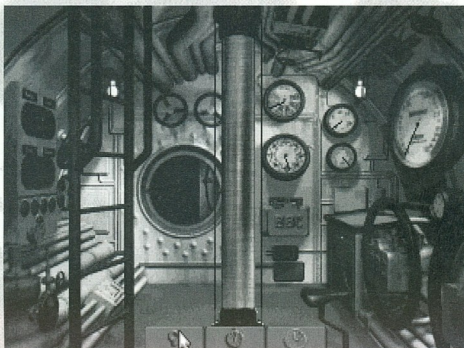
- A AOD-ben nem szereplő XXI. típus hadászati értéket jellemzi az a tény is, hogy a Christiansen főhadnagy parancsnoksága alatt önsüllyesztést végrehajtó U-2365-öt 1957. augusztus 15-én állították hadrendbe U-Hai néven. Történt ez azt követően, hogy a naszád 11 évet töltött a hullámsírban!!

- A támaszpontra való visszatérés két kritériuma a kikötő körzetébe való behajózás és a **ESCORT REQUEST** leadása.

U-BOOT-OK PC-N

Emlékezetem szerint utoljára '91 nyarán, a 'Das Boot' virtuális világának jóvoltából bitorolhatták a monitorok képernyőjét. Az azóta eltelt majd hogy nem négy év során bizony lényegesen fejlődött a szimulátorok esetében használt vizuális megjelenítések minősége és ez alól nem jelent kivételt az AOD sem. Bár a fejlesztők kezdetben nem annak szánták, Dynamixtól már megszokott színvonalat képviselő software méltó tagjává vált az 'Aces ...' sorozatnak.

Ez a tény viszont rányomta hamisíthatatlan bélyegét a szimuláció rendszerének felépítésére, így viszontláthatók a már jól megszokott menürendszerek és a hasonló témájú alkotásokhoz képest hajó és géptípusok megdöbbentően széles skálájával mérhető össze az aktuális U-Boot tűzereje. A visszafogottan stencilezett vektor-modellek még nem léptek túl a 320 × 200 felbontás gátjain, de összességét tekintve a grafikai megoldások és állóképek kellemes benyomást ébresztenek. Megdöbbentően élethűre sikeredett a tenger hullámzásának megjelenítése és szintén fantasztikus ötletnek tartom, hogy a személyzet jelentései történhetnek a szituáció mivoltát tekintve mosolyogtató angol, ill. a hadi övezetben cirkáló U-Bot fedélzetén uralkodó feszült hangulatot tükröző, pattogó német nyelven. A L'orient- vagy éppen Wilhelmshaven-i kikötők bárjainak francia brandyvel, szivarfüsttel és győzelmek kétes eredetű híreivel fűszerezett légköre pedig csodálatosan feleleveníti a háborús évek bizonytalan és reményekkel teli hangulatát.



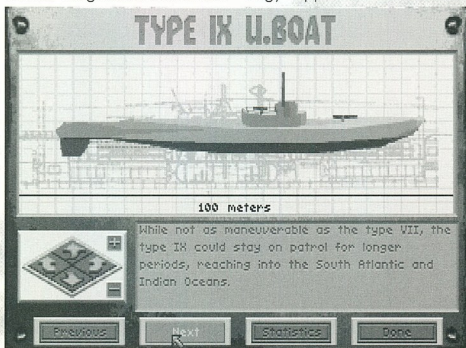
A sorozat immár közismert nyitányának átdolgozott (GM-en drámai) hangszerelése harmonikusan illeszkedik a tengeri hadviselés légiesnek semmiképpen nem jellemezhető mivoltához, a kikötőből ki-, ill. befutó naszád animációja viszont nem igazodik a specifikusan kiválasztott típus körvonalához. Ez azonban vajmi keveset csökkent a szimuláció élvezhetőségén.

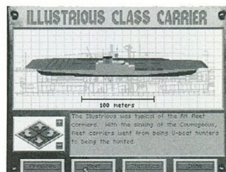
Egyetlen igazi kifogásom, hogy nincs lehetőség a fantasztikus XXI. típusú 'Electroboot'-tal való portyázásra annak ellenére, hogy ennek kronológiai nincsen gátja, hiszen a kapituláció pillanatában nem kevesebb mint 121 egység volt már szolgálatban. Siránkozásra viszont semmi ok, hiszen maradt még kellő fanatizmus a jelenlegi legelfogadhatóbb II. világháborús U-Boot szimulátor VII. -einek legénységeiben!!!!

Kameraden! Glück Auf!

Sorell'

- A hadműveletek és a háborút követő évek kíméletlenül bántak a tengerek egykori szürke farkasaival. A világháború alatt vízrebocsátott U-Boot-ok száma meghaladta az 1.000 darabot, mégis napjainkra már csak két példány maradt eme kecses naszádokból.





ACES OF THE DEEP **billentyűzet funkciók:**

Esc: Megjelenített ablakok eltüntetése
F1: Átlépés a parancsnoki központba
F2: Periszkóp kibocsátása / bevonása
F3: Messzelátó alkalmazása
F4: Átlépés a parancsnoki tornyon kialakított hídra
F5: Taktikai és navigációs térképek közötti váltás
F6: Átlépés a torpedó helyiségbe
F7: Állapotjelző képernyő
F8: Kommunikációs központ
F9: Parancsnoki napló
F10: Kijelölt célpont megtekintése
1: Gépek teljes sebességgel hátra
2: Gépek állj !
3: Gépek előre 1/3 !
4: Gépek előre 2/3 !
5: Gépek előre teljes sebességgel !
6: Gépek előre maximális sebességgel !
W: Időmérő stopper
T : Torpedócélzó berendezés aktiválása
Z: Periszkóp-optika nagyításának beállítása
I: Célpont beazonosítás
O: Rendelkezésre álló oxigén mennyiség megjelenítése
P: Le/felmerülés periszkóp mélységre
A: Kezelőszemélyzet a légvédelmi gépágyúkhoz !
S: Felmerülés a felszínre
D: Kezelőszemélyzet a fedélzeti löveghez!
F: Rendelkezésre álló Üzemanyag mennyiség megjelenítése
H: A szemlélődési-fokkal azonos haladási-irány felvétele
C: Vészmerülés
V: A haladási iránnyal azonos szemlélődési-fok felvétele
B: Rendelkezésre álló akkumulátor kapacitás megjelenítése
+: Időmúlásának fokozása
-: Időgyorsítás csökkentése
<: Látóhatár pásztázás balra
>: Látóhatár pásztázás jobbra
Backspace: Legutolsó üzenet megjelenítése
Enter: Visszaváltás valós időmúlási sebességre
Space: Tetszőleges támadandó célpont kijelölése
Ctrl 1 - 6: Torpedó-vetőcsövek aktiválása
Ctrl + Q: Kilépés DOS-ba
Ctrl + R: 'BOLD' zavaró kibocsátása
Ctrl + I: A legfontosabb adatok megjelenítése
Ctrl + O: 'Options' menü megjelenítése
Ctrl + P: Pause
Ctrl + D: Küldetés feladása
Ctrl + V: Verzió szám
Ctrl + M: Háttérzene ki/bekapcsolása
Ctrl + (: Hang FX hangerőnek csökkentése
Ctrl +): Hang FX hangerőnek fokozása
Alt + Z: Periszkóp kibocsátása / bevonása a térképek elemzése közben
Alt + (: Háttérzene hangerejének csökkentése
Alt +): Háttérzene hangerejének fokozása
Alt + X: Kilépés DOS-ba
Alt + M: Szabad memória feltüntetése
Alt + F2: 'Padlock' nézet

Numerikus billentyűzet:
2: Merülőlapok süllyedési állásban
4: Kormánylapát balra
5: Kormánylapát & merülőlapok szintben
6: Kormánylapát jobbra
8: Merülőlapok emelkedési állásban

PATRICIAN

Közepes kereskedő program, csak a stílus fanatikus kedvelőinek, akik mindent ki akarnak próbálni. Ínyenceknek és finnyásoknak beleköstolni tilos!

Hardware igény:
A500

57%

ASCON

AMIGA DISK

PATRICIAN

Sajnos manapság az Amiga tulajdonosok nincsenek elárasztva játékokkal, és az ínséges időkben előkerülnek a régi, talán kicsit poros programok. A Patricianról - ki tudja miért - még nem írtunk. Igaz grafikailag nem emelkedik ki a többi közül és talán a játszhatósága

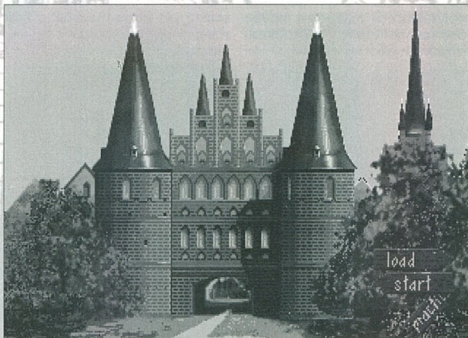


is vontatott, de mint mondtam, a szükség törvényt bont ... Lássuk tehát mit nyújt ez a "történelmi szimulátor", hogy idézzem az alkotókat!
A játékban akár négyen is indulhattok, de nem körönként kerültök sorra, hanem időrendi sorrendben. A cél nem lehet kétséges; gazdagság és hatalom. Hamár történelmi szimulációval állunk szemben, nem árt kicsit tájékozódni, mi jellemző az adott korra...

... A társadalmi és politikai harcok, az egyházi és egyre erőteljesebb világi szellem küzdelme, az állandó háborúk, a polgári és parasztfelkelések, a nemzeti államok kialakulásának kora ez. Az az időszak, amikor a városokban a polgárság létrehozta érdekvédelmi képviseleteit, a céheket. A kor művészeti stílusa a gótika, gyönyörű székesegyházak épülnek, az egyházi építészet virágkorát éli...

A kis kitérő után folytassuk a kezdeti paraméterek beállításával! Akármilyen hihetetlen, a nem megválasztása szerepet kap a játékban, a hölgyek jóval több házassági ajánlatot kapnak, mint a férfiak. Az "erősebb nem" (?) képviselői azonban jó partit csinálhatnak egy-egy gazdag, befolyásos özveggyel, akitől jó eséllyel megszabadulhatnak ha a városukban kitör a pestisjárvány, a háború, netán a tűzvész! A címer kiválasztása nem befolyásolja a játékos lehetőségeit, de hogy melyik várost választod ki lakhelyedül, az már bizonyos előnyökhöz juttathat. A lehetőségeid: Bremen, Hamburg, Luebeck, Rostock, Stettin, Danzig, Visby, Riga. Érdemes egy próbajátékban kitapasztalni hol milyen előnyöket élvezel!

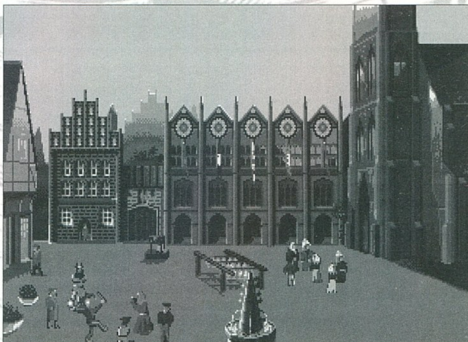
skálán mozog. Hogy kitől veszel pénzt a Te dolgod, mindezt a bankban bonyolíthatod le. (Jegyezd meg a várost és a lejárat időpontját, nehogy pórul járj!)



Természetesen a kezdéskor nem vagy elárasztva pénzzel, ezt könnyen megoldhatod kölcsön felvételével, de vigyázat, csak olyan összeget vegyél fel, amit a megadott határidőre vissza is tudsz fizetni! Az üzletemberek nagyobb összeget szoktak felajánlani, igen magas kamattal, a névtelen felajánlók pénzéhsége elég széles

OK, megvan a pénz, akkor most indulhat a business! Mindenek előtt szükséged lesz néhány hajóra. A választék:

PINNACE - naszád.
Egy árbocos vitorlás, meglehetősen kicsi; hossza 8 m, szélessége 3 m. A leggyorsabb hajó, de kis kapacitású (22 burden). Olcsó, legénysége 4 fő.



SLOOP - sziúp.
Egy árbocos vitorlás hajó, 14 m hosszú, 5 m széles. Nem túl gyors (7 kn), legénysége 5 fő. 28 egységnyi rakományt szállíthat.

BARQUE - bárka.
Három árbocos, lomha mozgású (6,5 kn) hajó. 15,5 m hosszú, 7 m széles. Viszonylag nagy kapacitású (43 burden), 8 embert igényel.

GALLEON - spanyol vitorlás.
A legnagyobb (20 m hosszú, 8 m széles) hajó, nagy rakodótérrel (47 burden), optimális sebességgel (8 kn). Gyorsan hoz nagy hasznot, ha meg tudod venni, mert az ára elég borsos.

Az időről időre megtartott árveréseken is vásárolhatsz hajót. A licitálásnál nem árt figyelembe venni milyen a hajó állapota, tudod-e fedezni a javítási költségeket.

Mit tehetsz a városokban?

A lehetőségeid sokrétűek. A játék nem csupán a kereskedelemre szorítkozik, figyelemmel kell kísérned a politikai életet és a polgárság hangulatát is. Minden kikötőben rendelkezésedre állnak a következő helyszínek (a város megfelelő épületeit kiválasztva vagy jobb klikkre):

IRODA
Az ablakon át rálátsz a kikötőre. A falon térkép, melyen kijelölheted hajód úticélját. Ha esetleg hiányzik a szükséges tőke vagy a legénység, akkor nem hagyhatod el a kikötőt. A tolltartónál beállíthatsz néhány opciót és menthetsz. A tekercsbe kukkantva megtudhatod az adott város legfontosabb adatait (lakosság, polgármester, adó stb.). A kisebbik könyvben találod a legfontosabb információkat; központi irodádról (lakhelyeden), vagyonodról, munkásaidról, a raktáraidról és a hajóidról. A nagyobbik könyvben zajlik a tulajdonképpeni kereskedelem, az áruk vásárlása és értékesítése. Általában érdemes a legkeresettebb árukat szállítani (méz, sör, bor), ezzel gyorsan meggazdagodhatsz.

HAJÓJAVÍTÓ MŰHELY
A hajóid sem kerülhetik el az idő vasfogát, rendszeres karbantartásra szorulnak. Ha ezt sokszor elmulasztod, akkor az állapotuk annyira leromolhat, hogy nem tudják elhagyni a kikötőt. A parton jegyzetelő fickótól mindig érdemes megkérdezni, milyen állapotban leledzik a vitorlásod.

KOVÁCS
Itt szerelheted fel hajódat, hogy pl. kalóztámadás esetén ne legyél védtelen. A kínálat városonként változó; kézi fegyverek, katapultok, számszeríjak, ágyúk, stb. Ne felejtsd el bekalkulálni, hogy a fegyverzet csökkenti a raktér kapacitását!

KOCSMA
Kizárólag itt van lehetőséged matrózok (crew) és segédek (helpers) felbérelésére. Sőt, a sarokban ül egy úr akivel üzletelhetsz ...

FÜRDŐ
Érdemes felkeresni ezt a helyet, mert nem csupán a tisztálkodás lebonyolítására van lehetőség. Befolyásos embereknek tett kisebb-nagyobb szívességekkel és adományokkal (magyarul megvesztegetéssel) politikai befolyásra tehetsz szert.

VÁROSHÁZA
Itt gyakran keresnek őrhajót a város őrzésére, amit ha elvállalsz akkor fegyverkezz fel jól!

További lehetőségként kisebb-nagyobb kapacitású raktárakat kínálnak eladásra. Nem hiszem hogy kell mondanom, mennyivel előnyösebb a saját raktáradban tárolni az árut, mint sok pénzért bérbevenni tárlóhelyet pl. amíg a hajót javítják. A nyitott ajtón belépve csatlakozhatsz egy-egy céhtestülethez is, ami különféle előnyökhöz juttat, előbb-utóbb elengedhetetlen!

TEMPLOM
Az egyház szerepe kulcsfontosságú, nem árt hithű keresztényként sűrűn látogatni a templomokat. A szentelt víz felvétele után elrebeghetsz több imát, adakozhatsz az atyának vagy a szegényeknek.

VÁROSTÉR
A bolond körül álló emberekre klikkelve lakomát rendezhetsz a városi polgároknak, ami növeli a népszerűségedet. Bőkezűségedtől függően sör, bor, hal, hús és kenyér kerül az asztalokra, sőt még bárdokat is szerződtethetsz! Hasonlóan nagy hacacárét jelent, ha esküvőre adod a fejed, amin akár több ezer ember is részt vehet!



Nagyjából ennyi lehetőséget nyújtanak számodra a városok kezdetben. Miközben igyekszel gazdagodni és minél nagyobb politikai befolyást szerezni, háborúk robbannak ki, lesznek akik legyőzetnek, míg mások győzedelmeskednek. A pestis és a tűzvész ellen már nehezebb a harc, bár házas emberek számára ez is nyújthat előnyöket...

Nos, ha hiszitek, ha nem, sikerült mindent leírnom, ami az elinduláshoz kell. Ezután napokig tartó játék (sajnos meglehetősen sok lemez cserélgetéssel) következik. A játszhatóság nem lenne rossz, csak iszonyú sokat töltöget a program. Érdemes inkább installálni annak, aki megteheti. A grafika meglehetősen vegyes, némelyik jól sikerült, néhányat viszont jobb lenne feledni! A zene sem az a megunhatatlan, fülbemászó dallam, de végül is ki lehet kapcsolni. Summa summarum, ha az első nap végigjátszása után újra hajlandó vagy betölteni, akkor meg fogod szokni, netán még jól is érzed magad!

Lily

SKELETON KREW

Megérkezett a néhány hónapja beharangozott morbid shoot'em up. Egyedül a grafikája nyom valamit a mérlegen, ám ezt csak kevesen nem tudják ellensúlyozni.

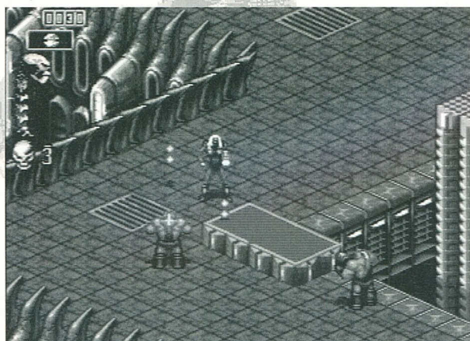
Hardware igény:
Amiga 1200/4000

62%

CORE

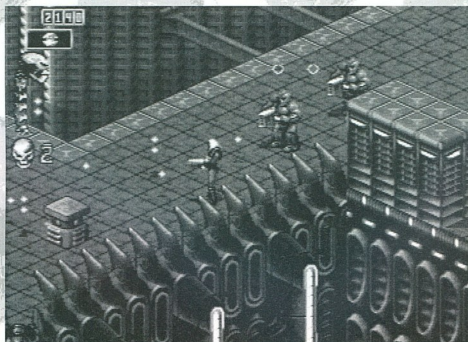
AMIGA DISK





Moribund Kadaver nem érezte magát jól Monstro Cityben. Ez nem az ő stílusa volt. Genetikailag létrehozott Psykogenix mutánsai segítségével azonban végre számára barátságossá tette a várost. Sötétség, vér, halálsikoly. Micsoda kellemes turistaparadicsom a pokol lakóinak. Sokasodó mutánsai hamar kinőtték a várost, ezért újabb ingatlan után kellett nézni, ahol 'barátságos' otthonra lelhetnek. Kadaver egy mozgó mutáns gyártó laboratórium építésébe kezdett. Ennek hírére a Katonai Hírszerző Hivatal (M.A.D.) nem látott okot a késlekedésre, a megoldás neve: Skeleton Krew.

Spine, Joint és Rib álma sem leány- sem rémálom nem volt. Egyikük véres tűzharcról, míg másikuk egy előző életének viszontagságairól álmodott. Álmuk nem hasonlított hétköznapi emberek álmához, ahogy ők hárman sem hétköznapiak, sem emberek nem voltak.

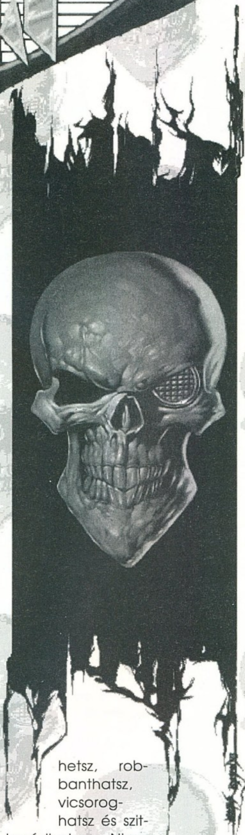


Régóta aludtak, de most ismét szükség volt rájuk. Az ébresztés folyamata elkezdődött. Tüdejükből szinte kiszakadt az eddig proteinbe fagyott sóhaj.

Csakhogy próbára tegyék ébrenlétüket, szóltak néhány szót egymáshoz, többet nem is. Innen a fegyverek beszéltek, és igen pletykásnak bizonyultak.

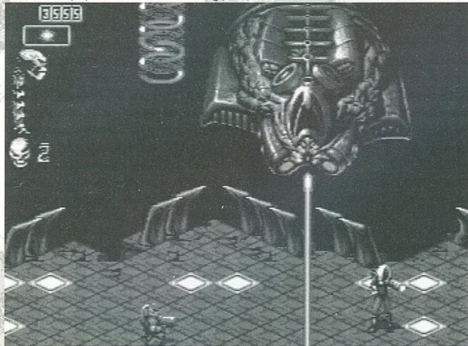
Az ébresztési szekvencia vezérléséhez szükséges programot a Core Design Ltd. készítette el a MAD és az A1200-as Gördülőképernyős Uzi és Robbantásvezérlő terminál részére.

A játék betöltése után azonnal választhatsz, hogy egy vagy két kézzel akarod a tűzgombot nyomni. Persze ha ketten vagytok, akkor jobb egy-egy kézzel. Kiválaszthatod emberedet a három közül, és azonnal lőhetsz, robbanthatsz, vicsoroghatsz és szitkozódhatsz. Nincs semmi intro, bevezetés, animáció. Semmi fölösleges időhúzás. Hiszen te csak lőni akarsz, semmi mást...(?)



3D izometrikus pályán küzdhetsz olyan lényekkel, amelyek szerencsére a természetnek még nem jutottak eszébe. A Krew mindhárom tagja más tulajdonságokkal rendelkezik. Ez

bizonyos fokig meghatározza, milyen legyen vele a játékos stílusa. A nyolc irányba, az egyenes sorozaton kívül körbe is lőhetünk mindét forgásirányban. Ilyenkor a hős törzse körbe forog, és minden irányba szórja a lőszert az éppen kiválasztott fegyveréből. Ez a körbeforgó animáció az egyedüli egyedi a játékban, és nem is rossz amikor körbevesz a sok rosszleheletű. A játék egy v. kettő tűzgombbal felszerelt joystickot is kezel. Egy

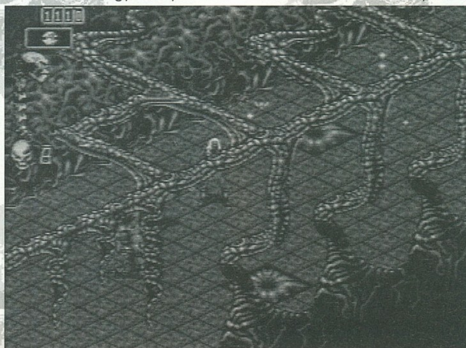


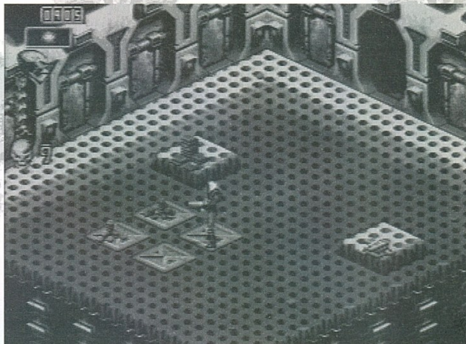
CD[32] joypaddal is tökéletesen használhatjuk valamennyi funkciót. Akinek hagyományos örömbotja van, az a billentyűzetet is kell használja. Erre pedig négyféle irányítási mód közül választhat. A lehetőségek ezennel be is végeztettek, nézzük a kalandot.

Elrejtve találhatunk bonus szobákat is, aminek csak annyi értelme van, hogy szedegethetünk pontokat meg egyéb kütyüket. De persze téged mindez nem érdekel. Csak lőni, szétrobbantani a nagy darab lődöző cuccokat. Erről jut eszembe. A városban éppen felszállni készül a Psyko Chopper, ami persze nagy darab, meg lő is. Ez aztán a remek golyófogó. Menjünk is rögtön tovább. Miután néhány általunk gyártott tetemen végig trappolunk, máris elérkezünk a lifthez, ami levisz minket a csatornákhoz.

Ez a játék legélvezetesebb része. Amikor derékig mocsokban gázolva a fel-fel bukkanó csápokat kell megcsonkítsuk. A felbukkanó szemek mögött éhes lények lapulnak a sötét lé felszíne alatt. Szájuk azonnal zárul, mikor ízlelőbimbóira lépünk. A körültekintő hős persze előbb utóbb kijut a csatornából. Ki a természetbe! A dzsungel levegője kitisztítja hősünk tüdejéből a csatorna bűzös gázait. De egy mély szippantásnál nincs több idő. Hamar megtudjuk, miért maradt a természet oly érintetlen ezen a helyen. Kapaszkodó karmos kacsok lendülnek lábszárunkra, és gyilkos moszkitók hada zsong fülünkbe. Nagy hasznát vehetjük itt a dúralumínium bevonatú repesz gránátoknak, amiből persze éppen végtelen van a hátizsákunkban.

Ezek után a természetből, mivel az maga is a világegyetem része, vegyük nyakunkba a naprendszert és indulás a Marsra. Itt bányássza Moribund bátyó azokat az anyagokat amiket nem kéne, hogy bányásszon.





Nem örülnénk, ha elkészítené a mozgó labort, ezért a nyersanyag kitermelését gyorsan állítsuk le. Ha volt már legélvezetesebb része a gaménak, akkor ez itt a legszebb. A háttér vörös kőzete tényleg a Marsra emlékeztet. De ismét emlékeztetnem kell magam, te csak lőni akarsz. Szerencséd van, itt sem kell egyebet tenned. Van néhány bánya és ha felrobbantod senki sem bánja.

Itt már nem fog feltűnni, hogy minden átvezető nélkül nyomban a Vénuszra érkezünk. Nekünk fontos dolgunk van, nincs idő átvezető képsorokra, lelkesítő dumákra. Ezen a helyen fejlettebb kolóniája él a morbidus djengus monsterus fajnak - hogy a latin névvel éljek.

Ne, még ne dobd félre az újságot. Tudom, hogy azt hiszed már mindent tudsz. Persze ez majdnem igaz is, hiszen továbbra is lőhetsz keményen. Itt már megtornáztatják a talán kicsit zsibbadó szürkeállományt. A szobákat csak megfelelő sorrendben látogathatod. Ez már komoly különbség, de ennyi is az egész. Amint szétlőtted az összes energiától pulzáló izét is, magához Moribund Kadaverhez jutsz. Most már mehetsz is, hiszen mondanom sem kell mit tegyél.

Ez után következik a lelki, testi béke, a nyugalom és hamarosan a lapozás valami új, valami értelmes játékhoz....

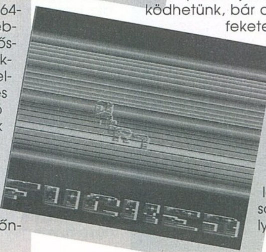
Biztosan sokan kezditek a cikk végét olvasni, ezért itt az óvatosaknak megpróbálom értékelni ezt az izét. A játékról néhány hónapja már kaptunk egy demot, ami egy készülő fantasztikus shoot'em up-ról adott hírt. A készítők itt leírták, hogy ha kész lesz, akkor lesznek benne remek képsorok a pályák között, tanácsokkal. Lesznek fegyverek, jobbnál jobbak. Nagy járművekkel kell majd csatázzunk. A játékot intróval kezdik. Lesz password opció. Ezekből semmi nem került bele a megjelent játékba. Ami pedig belekerült az szép, ám nagyon kevés ahhoz, hogy lekösse a játékost manapság. Itt is csak dísz az A1200 felirat a lemezen, ám nem jelent semmit. Nem örülnék, ha egy cég ilyen játékok kiadása után jelentené ki, hogy nincs igény Amiga játékokra.

Lázi

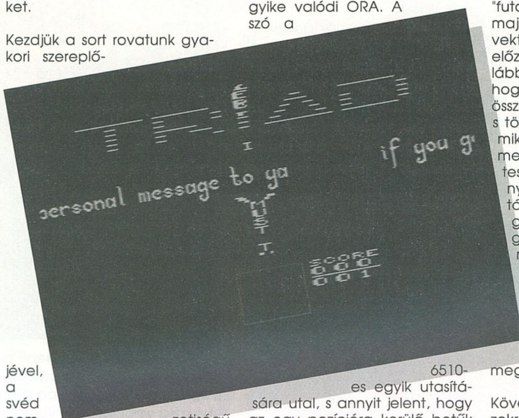
DEMOLÓGIA

E hónapban ismét elővesszük réges rég elfeledett lemezeink gyűjteményét a sublótból, leporoljuk őket, majd megnézzük, hogy a gépbe betöltve a már majdnem elveszett biteket, hogy reagál C64-ünk így 1995 februárjában az ősrégi programokra. Nos, elég kellemes és meglepően jó dolgok kerültek a képernyőre. Ezek között tallózva töltjük el a következő két oldal olvasására szánt időnket.

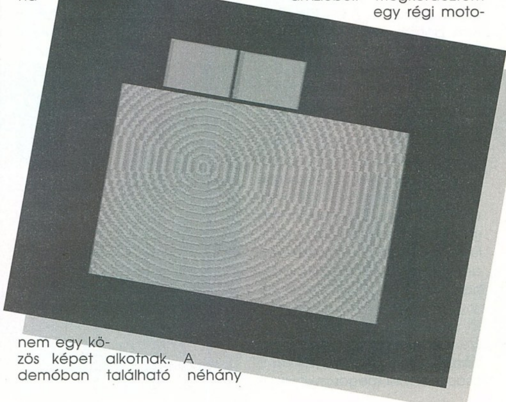


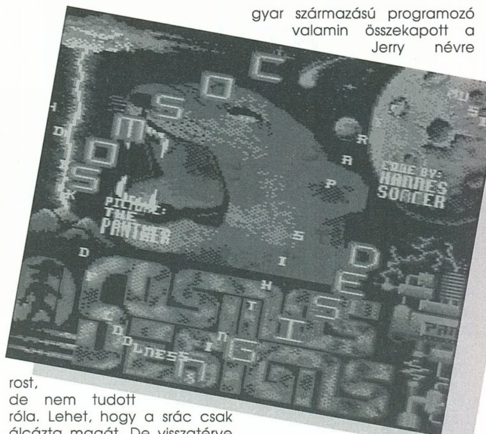


Kezdjük a sort rovatunk gyakori szereplőjével, a svéd nemzetiségű Light-tal. Mint az a Party '94 beszámolóból kiderült, ők még mindig aktív szereplői a C64-es színnek. A Brutal 3 után jelent meg My oh my című demojuk, a már megszokott Flamingo/Waco páros assembleréből, Danko zenei aláfestésével. Ebben a demoban a szokásos Light intro után a megszokott sorrendtől eltérően azonnal megtudhatjuk, hogy kinek milyen credit jár az elkészült műért. Innen kilépve kezdődik a Light varázslat (legalábbis ami anno annak számított). Először 4 darab sprite-okból felépített sprite scroll-t láthatunk. Mindegyik scroll hullámzik, s a keret pedig minden oldalon ki van nyitva. Ezek után Waco sokszínű plazmájában gyönyörködhetünk, bár attól tartok, a fekete-fehér oldalainkon nem mutatnak túl jól. Ezután következik Flaming egyik büszkesége, egy kisebb halom dycp scroll, amelyek mindegyike valódi ORA. A szó a 6510-es egyik utasítására utal, s annyit jelent, hogy az egy pozícióra kerülő betűk nem takarják le egymást, hanem egy közös képet alkotnak. A demóban található néhány "futottak még" kategóriájú rész, majd egy gondosan felépített vektorrutin zárja a műsort. Az előzetes képernyő szerint legalább 10 perc szükséges ahhoz, hogy a demo elővezesse az összes tárgyat. A rutin real time, s többszínű alakzatokat forgat, miközben a karakterblokk, melyben mindez zajlik vízszintes irányban mozog a képernyőn. Régi trükk, s azt a hatást kelti, mintha maga a forgatott alakzat lenne nagyobb a valóságosnál. A műsor során egy egyszerű síkból többszínű sík, többszínű kocka, tetraéder, svéd zászló, oktaéder, meg ki tudja, hogy mi minden lesz. A demo bár régi, de híven tükrözi a Light-tól megszokott színvonalat.



Következő demonkkal hazai vizekre evezünk. A Shining Chrome a Chromance nevű csapat egy kisebb lélegzetű alkotása. Maga a csapat kb. 2-4 éve élte fénykorát, azóta a régi tagok fokozatosan inaktívak lettek, s csak pár elszánt ember vitte tovább az ügyeket. Apropó, a Party '94-en is láttam egy Chromance tagot, valakit a német divízióból. Megkérdeztem egy régi moto-



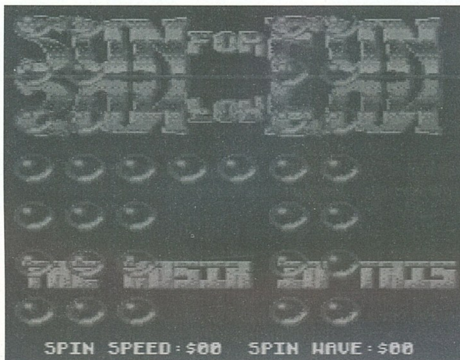


rost, de nem tudott róla. Lehet, hogy a srác csak álcázta magát. De visszatérve a demora, amit Alex írt, s melynek zenéjét Louie készítette. Az intro zenéje lopott, a szerző pedig JCH. Közvetlenül az intró után láthatjuk az egyetlen részt, mely az egyik legszebb 64-es interferencia rutint mutatja be. A képernyőn semmi más lényeges effekt nem látható, talán még a képernyő tetején, a zene három csatornájára külön-külön villogó négyzetek emelik a látványt. Ennyi, se nem több, se nem kevesebb.

S most haladjunk visszafele az időben, egészen addig, míg el nem jutunk a Triad Cocktail című demójához, mely személy szerint nekem az egyik kedvencem.



Mikor a demo készült, a csapatból később kivált s Censor Designs néven külön csapatot alapító tagok még a Triad-nak dolgoztak. A demo megjelenése után Bob, a magyar származású programozó valamin összekapott a Jerry névre hallgató főnökkel, s külön váltak útjaik.



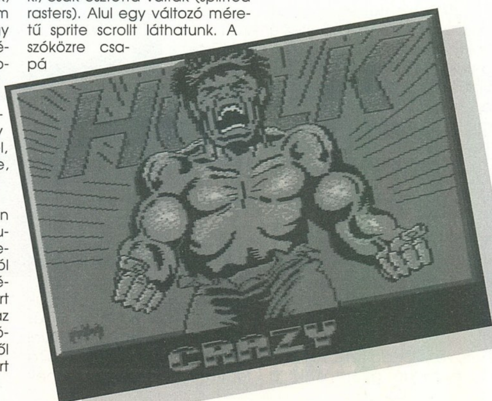
Jerry-ről tudni illik, hogy a brit Derbyshire Ram mellett ő a szín egyik nagy öregje, a szó szoros értelmében. Mindketten a 40-es korosztályba tartoznak, ami ugye másfél generációval több, mint a szín átlagéletkora. Saját szavaival: "ha egy party-n találkozol valakivel, aki akár az apád is lehetne, az vagyok én".

Két hagyományos rész után következnek a Bob és Guran által kódolt részek, melyek még így pár év távlatából is figyelmet érdemelnek. A képen rengeteg mozgó rasztert láthatunk, sok-sok sprite-tal az egész tetején. Ennek megvalósítása a VIC chip természetéből adódóan elég nehézkes, mert a sprite-ok miatt a raszterek időzítése mindig változik. A zene a Zoom című játékból lett kilopva, s szenzációsan jó. Johannes Bjerregaard, a Maniacs of Noise tagja írta, aki civilben jazz zenész, s sok jó zenével gazdagította a C64-sek táborát. Két másik kitűnő zenéjére is szeretném felhívni a figyelmet. Az egyik a Tintin on the Moon főcímzenéje, a másik pedig a Flimbo's Quest című játék alatt hallható. Nem szeretem, ha egy demoban lopott zenét használnak, de ha a lopott zene ilyen jó, szívesen megbocsátok. A következő rész szintén raszterőrület, s itt is Zoom zenét használták. A véleményem hasonló az előző résznél olvashatókhoz. Következik az Expand, melyet Bob és Contring írt. Lenyitott oldalsó keret mellett a szürke háttérre érkezik egy sprite-okból összeállított scroll. Ez eddig nem nagy szám, de egy kis idő múlva a scroll függőleges irányban megnyúlik, s arra a területre, ahol a scroll halad, raszter kerül. A raszterek a következő részből sem maradhattak ki, csak osztottá váltak (splitted rasters). Alul egy változó méretű sprite scrollt láthatunk. A szóközre csapás után újból raszterek, csak most egy svéd zászlót sikerült megalkotni. A zene valahogy lemaradt, csak a néma csendet hallani. Ezek után következik Guran, aki jól láthatóan a régi design híve. Egy scroll és két mozgó logó mellett semmit sem láthatunk. Annál inkább oda kell figyelni a zenére, amely a Bad Cat című játékból került ki, s valami remek. Régi SID chip-pel rendelkezők előnyben, mert



a digi részek csak ezen hallhatók. Megcsodáljuk még Bob egyik régi trükkjét, a két egymással szemben haladó scroll-t, melynek megvalósításánál nem használ d016 split-et, sem bittérképes scroll-t. Guran a második általa írt résznél már megemberelte magát. A képernyő alján egy miniatűr Tron-t játszhatunk, miközben a jobbról balra haladó scroll-t átugorja egy alulról felfelé haladó. Aki szereti a régi jó demokat, az nehogy véletlenül kihagyja a Triad eme kis remekművét. C64 történelmet láthat a képernyőjén. Jó zenék, ma is meglepően jó technikai trükkök, "hagyományos" design...

Prunoki



Korszerű adattárolás 2

Mint arra remélem mindenki emlékszik, nem is olyan régen mutattuk be a C64-hez kapható nagy kapacitású drive-ok választékát. E hónapban folytatjuk a sort a 3.5"-es drive-ok részletesebb ismertetésével. Mivel ezeket a meghajtókat legjobb tudomásom szerint Magyarországon senki sem forgalmazza, a cikkek egy picit akadémikus jellegűvé válnak. Ám csodák igenis vannak, s mint ahogy találkoztam már itthon a sokat emlegetett Flash 8 turbókártyával is, mindenképpen megvan az esély arra, hogy valaki az itt bemutatásra kerülő meghajtókat is be fogja szerezni valahogy.

Alapvetően két meghajtótípus van elterjedőben, az FD2000 és az FD4000. A lemezeket saját formátumban írja, amit tekinthetünk előnynek és hátránynak is. Előny, mert a PC 1.44 Mbyte-os kapacitású lemezeivel ellentétben az FD2000 1.6, az FD4000 pedig 3.2 Mbyte-ra formattálja a HD-s lemezeket, hátrány viszont, hogy ebből adódóan nem is kompatibilis vele. Egy kis engedmény az FD2000 esetében sokak helyzetét megkönnyítette volna az adatok ide-oda cipelésénél. Ami a C64-gyel való kompatibilitást illeti, az a drive készítői szerint jobb, mint a Commodore saját, 1581-es típusszámú meghajtója esetében.

A C64 tulajdonosban a drive cseréje esetén leggyakrabban felmerülő kérdés a kompatibilitás. Sok 64-es szoftver a 1541-es drive-ot olyan mértékben hardverszinten kezeli, hogy az semmilyen cserét nem tesz lehetővé. Beépített, kikapcsolhatatlan gyorstöltők, a Commodore saját I/O rutinjainak kikerülése, ez mind egy-egy lehetséges ok arra, hogy az új drive mellett használnunk kell a régit is. Szerencsésebb esetben a szoftverek felkínálják a beépített gyorstöltő kikapcsolását, de ez viszonylag ritka. S



mi lesz azokkal a szoftverekkel, melyeket 5.25-ös lemezen kapunk?

Mindkét FD drive elbánik a DD-s lemezekkel is. DD üzemmódban természetesen a rendelkezésre álló lemezméret is kevesebb, pontosan az eredeti fele. A Big Blue Reader-t (Nagy Kék Olvasó-t) használva olvashatjuk a PC-s formátumú lemezeket is. Ezek kapacitása 720K, 1.44M vagy 2.88M lehet. Az FD operációs rendszere megengedi a nagyobb gépeken megszokott fastruktúrájú könyvtárszerkezet kialakítását, sőt, a lemezen egymástól független, különálló partíciókat is létre lehet hozni. Ezen partíciók emulálhatják a megszokott 1541, 1551 és 1581 formátumokat is. Mivel az emuláció tartalmazza a lemez fizikai felépítésének emulálását is, az alkotók ettől remélik a minél jobb kompatibilitást. Az FD4000-en formázott lemez mérete több ilyen partíció kialakítását is lehetővé teszi. Ha ügyesek vagyunk, elkerülhetjük a többoldalas programoknál szenvedést okozó gyakori lemezcseréket is. Bár a sajtóanyag ennyire nem tér ki a részletekre, én azért kíváncsi lennék, hogy a drive tud-e 40 track-re formázott lemezeket kezelni. Igaz a 1541 ezen lehetőségét a 40 track-es SpeedDos-on kívül nem sok szoftver használja ki, de mindenre van egy ellenpélda, mely jelen esetben a Newcomer. Itt a lehető legoptimálisabb helykihasználás miatt minden lemez 40 track-es.



Az FD drive-ok egységszáma könnyebben változtatható, mint a Commodore meghajtóké. A változtatáshoz nem kell szétszedni a drive-ot, vagy valamilyen aranykezű haverral kapcsolót barkácsoltatni a gépre. A drive hátoldalán található egy DIP kapcsoló, mely segítségével az egységszám 8 és 15 között tetszőlegesen állítható.

A drive-ok kérhetők az opcionális RTC, Real Time Clock modullal. Ha a modult installáltuk, a drive minden file-hoz korrekt dátumot és időpontot rendel hozzá. Sőt mi több, a GEOS óráját is automatikusan beállítja. A modul utólag is megvásárolható.

Minden FD drive segédprogramok egész sorával érkezik, melyek a legkülönbözőbb másolási funkciókat végzik, segítik partícionálni a drive-ot, stb... Az MCopy egy teljes lemezes másoló, az FCopy egy két drive-os file másoló, a BCopy, mely HD vagy RamLink tulajdonosoknak teszi lehetővé teljes lemezek vagy partíciók backup-olását. A BCopy segítségével az FD-s lemezeket akár 1541-es vagy 1571-es lemezekre is átmásolhatjuk. Minden FD segédprogram felhasználói felülete egyszerűen kezelhető menükre épül. A GeoMakeBoot segítségével a GEOS 2.0 az FD lemezekről is tud boot-olni, valamint a különböző partíciók is elérhetők lesznek.

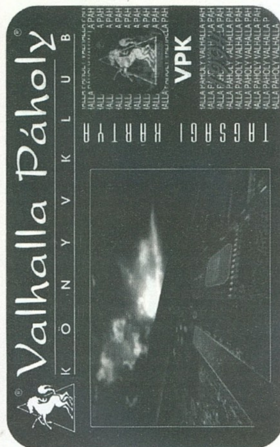
Ez eddig mind szép és csodálatos, de lássuk az árakat. Az alap FD2000-t 160 fontért árulják, míg az FD4000 200 fontért hajlandó gazdát cserélni. Az RTC modult plusz 10 fontért mérik.

Prunoki

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Első negyedéves ajánlata

1995. január 1-től
1995. március 21-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasyvel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk. (A fent említett két kiadó 1995 első negyedéves terveit a RÚNA-ban közöljük!)

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1995 I. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük tanulmányozza a listát, válasszon ha tetszik, és adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de - legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Gurumagazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalai egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kisnégyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy 10% kedvezménnyel kívánja megkapni;
- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Színyei Merse Pál u. 1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

KÖNYVEK

R.A. Salvatore: Ezüst erek
(Kristályszilánk 2.)
Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár:419 Ft.

A Kristályszilánk hősei folytatják útjukat a legendás Mithril Csarnok felé, nyomukban Pook pasa bérgyilkosával, a mindenre kész Artemis Enterivel. A négy fajból való kalandozócsapatban azonban nem csak vele, de az Elfeledett Birodalmak világának ezer veszélyével is meg kell küzdeniük...

Nélkülözhetetlen olvasmány azok számára, akik az AD&D szerepjátékot és Salvatore korábbi regényeit, a Sötét Elf-ciklust egyaránt megkedvelték.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend
(Star Wars-sorozat)
Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére,hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykard forgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban megneszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika
(Új M.A.G.U.S. regény!)
Tervezett megjelenés: 1995 január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Az Ynev-ciklus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

M.A.G.U.S. – Harcosok, gladiátorok, barbárok (kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1994 február
Fogyasztói ár: 599 Ft.

A fent említett kasztok kedvelőinek, a schwarzeneggeri őserőigézetében élő játékosoknak kíván segítséget és háttér-információt nyújtani e kötet, az első a M.A.G.U.S. kasztjait taglaló kiegészítők – remélhetőleg hosszú – sorában.

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 419Ft

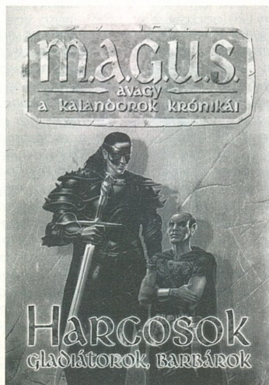
A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság kedvéért ezúttal nem a nácikkal, hanem Sztálin titkos ügynökeivel kell megküzdenie...

STAR WARS: Filmtrilógia
(Kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 699Ft

A Csillagok háborúja RPG első komoly kiegészítője a mára legendássá vált mozik szereplőit, gépezeteit és világait mutatják be részletesen, teszik játszhatóvá, megismerhetővé mindazok számára, akik csatlakoztak az első magyarul megjelent sci-fi szerepjáték rajongóinak népes táborához, és máris szűknek találják az alapkötet biztosította tág kereteket.

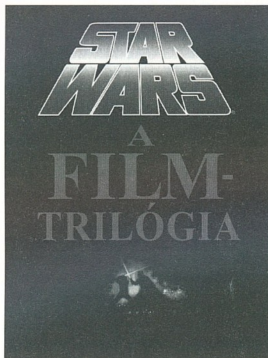
R.A. Salvatore: A félszerzet ékköve
(Kristályszilánk 3)
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 419Ft

Artemis Entrerinek sikerült elrabolnia Regist,a félszerzet, s most délnek, Calimportba tart vele, hogy a bosszúért lihegő Pook kezére adja. A párost üldöző kalandozóknak, Drizztnek és Wulfgarnak nem várt szövetsége akad – épp idejében, mert az orgyilkos csapdája számukra is készen áll már...



Kevin J. Anderson: A Sötét Oldal
(STAR WARS sorozat)
Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft

Az újkori űroperák leglátványosabbikának hősei ebben a kötetben a múlt kísérteteivel kényszerülnek szembenézni. Luke Skywalker, aki céljául egy új Jedi-nemzedék felnevelését tűzte ki, csak most döbben rá: olyan sötét ösvényeken kell végigvezetnie tanítványit, melyeket – Ben és Yoda oldalán – ő sem járt egészen végig...



William Gibson: Virtuálfény
Tervezett megjelenés: 1994 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A cybertér-ciklus irányzatteremtő írójának legfrissebb kötete – a Neuromán megjelenése óta történt változásokból okulva – okosan és emlékezetesen vázolja fel a holnap világát, néhány különös hős életét és küzdelmét a XXI. század első évtizedének két részre szakadt Kaliforniájában... Az idő rohan, William Gibson azonban még mindig gyorsabb nála: ez az a regény, amelyre – mint korábbi köteteire – még sokáig emlékezni fogunk.

M.A.G.U.S. – Új tekercsek
(Kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ára: 599 Ft

Az Új tekercsek azok számára is meglepetést kínál, akik ismerik, és a maguk igényeihez alakították a M.A.G.U.S. alapkönyvében napvilágot látott terjedelmes anyagot. Hogy mit is kínál ez a kötet? Új kasztokat, új varázslatokat, új discziplínákat, háttér-információkat a kalandozások terepéről, Ynevről – sőt betekintést enged Wayne Chapman Gorduin-ciklusának kulisszatitkaiba is...

Wayne Chapman: Észak lángjai
Tervezett megjelenés: március
Fogyasztói ár: 419 Ft.

A M.A.G.U.S. egyik forrásműveként tisztelt kötet – a második Gorduin regény – most átdolgozott fordításban, jegyzetekkel, függelékkel kiegészítve lát napvilágot – azok számára, akik esetleg még nem ismerik, akik exkluzív kiállításban szeretnék birtokolni – s azoknak, akik sokallták érte az antikváriumokban kért borsos árat...

Ez évi ajándékkötetünk, melyet karácsonyig minden klubtagunk megkapott:

Cybertér
Tervezett megjelenés: 1994 december 20.
Fogyasztói ár: ingyenes, könyvárusi forgalomba nem kerül.

A hallatlanul népszerű irányzat legjobb, napjainkra klasszikusnak számító történeteit gyűjtöttük csokorba ebben a kötetben, melyek szerzői közt William Gibsont, Bruce Sterlinget és John Shirleyt egyaránt megtalálják az érdeklődők.

FIGYELEM! A kötet kizárólag magyarul még meg nem jelent történeteket tartalmaz!

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



Ma komoly vagyok. Ma olyan nagyon komoly vagyok, hogy az már szinte fantasztikus. Ezért aztán most jó előre szólok, hogy aki mindenféle laza szórakozásra meg boldog kacajra és hancúrozásra vágyik, az igen nagy sebességgel lapozzon tovább valahova máshova, mert itt csak igen nagyon komoly dolgokat lehet majd találni. Végtére is nem lehet mindig bohóckodni, viccelődni, nevetgélni meg mittudomén még mi minden léhaságot csinálni, muszáj néha komolyan beszélni. Ma van a napja, amikor végre a nagy nyomásnak engedve rettenetesen fontos információkat, velős magyarázatokat, tudományos értekezéseket meg ilyen vagy ehhez hasonló, de legalábbis távoli rokonságot mutató izéket fogok válaszolni. Most aztán mindenki megláthatja, milyen hatalmas tudás meg felelősségérzet meg bigyó és miegyéb lakozik bennem. Nem is nyújtom tovább szokásos bevezető szövegemet, mert még a végén nem marad hely a sok okosságnak, és az ugye mindenkit mérhetetlen szomorúsággal töltene el, és azt bizony nem venném a szívemre. Na most már tényleg elég, nyomulás. Csak még egyszer felszólítok mindenkit, hogy vigyázat, ma nagyon komoly vagyok. De hát ezt már mondtam.

Brazil féle Amiga Help

Csak úgy a rend kedvéért közlöm, hogy még mindig jöhetnek az olyan levélkék amiben Amiga infókért esedeztek. Akik esetleg még csak most eszmélnek rá a dolog lényegére, gyorsan keressék elő a négy vagy öt számmal ezelőtti GURU-t, ott elolvashatják miről is van szó. Aztán jöhet a levél. Na akkor erről ennyit.

Nagy zenész születik

Hi Brazil! Bocs, hogy nem nyelvcsapásokkal kezdem eme kérésekkel teli levelemet. Ez nem az én stílusom, úgyhogy rátérek a lényegre. Az egyik GURU-ban olvastam, hogy örülsz azoknak akik a demozással szeretnének foglalkozni. Hát örülj nekem is. *(De jó, de jó, de jó! - Brazil)* A múlt héten vettem egy Amiga 1200-est. Most éppen a Settlerst nyúzom kb. 4 napja. Meg van a Protracker 2.2, de fogalmam sincs, hogy lehet zenét kihozni belőle. Ez is az első kérésem. Nem tudsz nekem ebben segíteni? Pl. leírás vagy valahogy. Mi kell ahhoz, hogy jó demot, ill. más programot (játék) tudjak csinálni? Hol lehet megszerezni a programokat, amivel demot, ill. játékot szoktak csinálni? Na most jön a nyelvtanfolyam. *(Nocsak, ilyen viharos gyorsasággal változik a stílusod? - Brazil)* A GURU nagyon jó újság, csak így tovább (a levrovot többször is elolvasom, mindig is szerettem a hülyeségeket). Légyszi hamar válaszolj mert zenét akarok csinálni a Protrackerrel. Köszi. Miki the great musician. (Németh Miklós, Budapest)

Azt hiszem egy rovattal arrébb céloztad a levelet. Szerintem jobban jártál volna ha a Pertoff nevű elmeháborodottat piszkálod, mert ő még ért is a zenecsináláshoz. Én legfeljebb azt tudom javasolni, hogy tölts be egy modult és nyomd meg a play gombot, mert én csak ennyire értek a Pro meg az akármelyik trackerhez is. Majd szólok Petroffnak, hogy írjon valami ilyesféle cikkeket. (Hahó Petroff, hallassz? Írj már valami ilyesmit jó?) Nem akarlak nagyon lehervasztani, de asszem, hogy elsőre nem lesz a zenélés olyan egyszerű, de ugyanezt tudom mondani a demo meg játékírással kapcsolatban is. Szerintem először szerezd be a programokat valamilyen számítógépes klubban, keress hozzáértő embereket, aztán szánj rá hosszú hónapokat, hogy megtanulj programozni. Gyors és látványos sikert ne remélj, az csak hosszú és kitartó munka és tanulás eredménye lehet. Esetleg (de ezt csak nagyon halkan mondom, hogy más ne is hallja) keress valami demo vagy játékszerkesztő programot jobb híján. Na jó, ez csak vicc volt. Remélem sikerült elvennem a kedvedet mindentől, de ha mégsem, akkor sok sikert és kitartást kívánok.

Pályaválasztási tanácsadó

Hello Brazil, Hello GURU Team! Levelem azzal kezdeném, hogy ejnye-bejnye meg rontom-bontom meg nana. Hát szabad ilyet csinálni? A GURU 94/12. számáról van szó. Na milyen gépem van? *(Varrógép? Fűnyírógép? Robotgép? - Brazil)* Naszóval. Nekem a GURU összes száma megvan, egy kivételével. Sőt. Van PC GURU-m is, a második. Abban a bizonyos PC GURU-ban több volt az olyan leírás amit az Amigámhoz tudtam használni, mint a 94/12-es GURU-ban (játékról van szó). Hát szabad ezt? Akkor szüntessétek meg a lapot és csak a PC GURU legyen.

Hagy ne szüntessük még meg, jó? Komolyan mondom (ma komoly vagyok, de ezt már mondtam), úgy szeretnénk még egy darabig csinálni. Mellesleg persze igazad van, most két percig szégyellem magam az egész stáb nevében. Remélem a 95/1 kicsit jobb kedvre derített, majd igyekszünk a továbbiakban is. Ezt mindig megígérem, csak kár, hogy semmi közöm a betartásához.

Én megértem, hogy az Amiga haldoklik és alig jön ki új játék rá, de azért egy pár ezer régebbi van még. Vagy nem? A régiekről miért nem lehet írni? Mint ahogy tettétek azt a Fate esetében (vagy ahogy teszi azt a másik kedvenc lapom a ***). Azért nem kell megijedni. Hosszú időnek kell eltelnie ahhoz, hogy arra a sorsra jussatok (nálam) mint az *** ***** nevezetű röhej). Az igazság az, hogy nagyon jó kis lap ez.

Hagy szóljak egy picit megint közbe. Az így ebben a formában azért elég erős túlzás, hogy az Amiga haldoklik, meg, hogy alig jön ki rá új játék. Az kétségtelen tény, hogy gyengélkedik, de azért a haldoklás még odébb van. Új játék pedig még igen szép számmal jelenik meg rá, sőt több cég újból fejleszt Amigára. Igaz ugyan, hogy sokan a kevés munka sok pénz alapon kívánnak meggazdagodni és hegyekben nyomatják az úgynevezett multimédiás vackokat (amiktől általában hányingerem van), és erre az Amiga valóban nem alkalmas. Nincs akkora tábora, amiben annyi ember lenne, akit hosszú távon át lehet verni silány programokkal.

Más. Mint az előzőekben kiderült van egy Amigám és szenvedélyesen szeretek játszani vele. Igazából ezért írtam a levelet. Kéne egy kis segítség. Ne, ne, ne dobd el, nem pályakódok kellenek vagy leírások, egészen más. Hogy megérts, kezdem az elején (rövid leszek). Kölyök korom óta (most 23 éves vagyok) imádtam játszani a számítógéppel, vagy jobb híján játéktermi automatákkal. 13 évesen még szakkörbe is jártam, ahol a Primo nevű csoda rejtelmeibe próbáltak beavatni. A pályaválasztásnál azonban atyai "rábeszélésre" vendéglátó suliba mentem. Mit mondjak? Mindig is utáltam és utálom most is a szakmámat (szakács, felszolgáló). Két évvel ezelőtt szert tettem egy Amiga 2000-re. Éjjel-nappal játszottam vele. Fél éve vettem egy 1200-ast. Éjjel nappal játszottam vele. Ez a játékszenvedély már beteges volt, és azt hittem soha nem múlik el. Két hónapja elmúlt. Szinte már semmilyen játék nem köt le. Itt jegyzem meg, hogy a kaland és stratégiai játékok után bolondulok(tam). Szóval többet akarok. Még csak nem is "felhasználni", hanem egyenesen programozni. Egyre biztosabban érzem, hogy nekem programozónak kell lennem. Azon belül is játékprogramozó. *(Szegény ember! Biztos jól vagy? Komolyan aggódom érted (ma amúgy is komoly vagyok, de ezt már mondtam). - Brazil)* Itt jön a kérésem, amit tanács formájában kérek. Hogyan kezdjem el? Milyen könyveket vegyek? Hol vegyem? És egyáltalán milyen gépre kezdjek el tanulni? Az Amigát már szinte mindenki "leírta" és mire eljutok egy bizonyos szintre, talán már azt sem tudja senki, hogy mi az az Amiga. IBM-re? De nekem Amigám van. Szóval szerinted, de úgy őszintén minek van jövője? Kérlek válaszolj ezekre a kérdésekre, mert nem tudom kihez forduljak.

Hát igen. Van az úgy, hogy az ember más szakmát tanul és később döbben csak rá, hogy tévedett. Velem is ez történt, csak kissé másként. Az első szakmámnak nem túl sok köze van a számítástechnikához. Különbség kettőnk között az, hogy már általános hetediktől érdekelt a programozás, mindenféle akkor kapható könyvet elolvastam, és állandóan a számítógépet nyúztam. Persze játszani is szerettem, még most is szeretek, csak kevés olyan program van amitől nem megy el az életkedvem, de ez egy másik mese. Szóval ott tartottam, hogy imádtam programozni, sőt mi több, jól is csináltam. A Plus/4 és C64 korszakban írtam jó néhány programot a Novotrade-nek (játékot is), aztán jött az Amiga. Meg az első munkahely. Mit mondjak, tulajdonképpen egy percet sem dolgoztam az eredeti szakmámban, rögtön programozóként kezdtem el dolgozni. Munka mellett aztán újabb iskola, melynek a végén immár oklevéllel is tudtam bizonyítani, hogy hú de jó programozó vagyok. No

ennyit bevezetőnek, lehet, hogy senkit nem érdekelt, de valami bevezető ugye mégiscsak kell. Naszóval. Illetve izé, azaz talán már a bevezetőből is kiolvasható a lényeg: csinálni kell. Ha tényleg érdekel, akkor meg fogsz tanulni programozni (is), a módszer tulajdonképpen mellékes. Sok embert ismertem, ismerek, akik iskolában kezdtek el programozni tanulni, de nem voltak megszállottak. Ezekből is programozó lett, de nem igazi programozó és azt hiszem itt ez a lényeg. Nem akarok túl nagyképű lenni (bár nem fog sikerülni), de magamat nem tartom túl rossznak. A hátamon fölállt a szőr még most is, hogy kik kaptak velem együtt felsőfokú képesítést... Rettenetes, borzasztó, iszonyú... Na ebből látszik, hogy a papír lópikulát sem ér. De ezt csak azért írtam le, mert eszembe jutott. Most már azért rátérek a kérdésedre is, mielőtt véletlenül teljesen betelik a levrov a saját öntömjénezésemmel. Nehéz tanácsot adni arra, hogy miként kezdd el. Szerintem először is legyél tisztában a fogalmakkal, tanuld meg mi mit jelent és mi micsoda. Olvass el annyi könyvet, amennyit csak tudsz, és nyugodtan kérdezz olyantól aki már ért hozzá, nem szégyen az. Aztán keress valami olyan programnyelvet amit könnyen meg tudsz tanulni. Tulajdonképpen mindegy melyiket választod, nem elsősorban a programnyelvet magát kell elsajátítani, hanem a programozás logikáját, a gondolkodásmódot. Persze erre azért kihatással lesz a választott nyelv is. Nyugodtan választhatod a pascalt, a C-t, az assemblyt vagy a BASIC-et, vagy akármit. Nem mondom azt, hogy az assemblyt csak haladók válasszák: valóban gépközeli nyelv, de van akinek ez áll közel a gondolkodásmódjához. Nem mondom azt, hogy kerüld el a BASIC-et: ma már abban is lehet jól strukturált és átlátható, mindenféle goto-któl meg rettenetektől mentes programot írni. Nem mondom azt, hogy válaszd a pascalt vagy a C-t ezért vagy azért. Talán az a legjobb, ha mindegyiket megismered kicsit, hogy választani tudj, de a lényeg az, hogy mindegyikből tanulsz valamit. Aztán előbb-utóbb kialakul, hogy melyik az, amelyik a neked való. Vagy amiben dolgozni KELL. Első nekifutásra pedig az is szinte mindegy, hogy milyen gépen tanulsz, hiszen nem az adott gépet magát kell rábírni az általa nyújtott speciális lehetőségekre. Persze nyugodtan lehet, sőt ajánlott olyat is csinálni, ami az adott gépre nézve érdekes, mint mondjuk a sprite kezelés az Amigán. Egy olyan egyszerű kis program, ami egy ufót mozgat a képen, hatalmas lelkesedést és lendületet tud adni. De a lényeg nem elsősorban ez, erre majd rá fogsz jönni. Ha egyszer ráéreztél a dolgok mikéntjére, a logikájára, megismertél jó néhány rendszert, akkor már bárhol elboldogulsz, legyen az Amiga, PC, C64 vagy bármi, "mindössze" az adott gépet és rendszert kell alaposan megismerni. Amigához is van mindenféle fordító (C, Pascal, Assembly, BASIC, Modula-2 stb.), bár a gépről szóló speciális dokumentáció kevés. Ez előtérbe helyezheti a PC-t, amiről iszonyatos mennyiségű jobb-rosszabb könyv szól. Ez azonban ne riasszon vissza az Amigától. Nem akarlak rábeszélni, nem is lenne értelme, de legalábbis megismerni mindenképpen érdemes, később hasznodra válik akár az Amiga rendszerszoftver, akár a hardver ismerete. És hogy minek van jövője? Visszakérdezek: milyen távon? Az Amiga is meglesz még hosszú évek múlva is. A PC minden területen előrenyomul egy olyan talajt biztosítva, amin sokáig biztosan meg lehet állni. Ez egyben a hátránya is: ami mindenre jó, az semmire nem jó igazán. Mert jó adatfeldolgozásra - de csak egy bizonyos fokig, jó multimédiára - de csak egy bizonyos fokig, jó mindenre - de csak egy bizonyos fokig. És ahol a PC véget ér, ott kezdődnek a különböző más igen profi és megbízható rendszerek: a McIntoshok, az AS/400-asok, a UNIX rendszerek, a RISC gépek, és lehet, hogy megdöbbentően hat, de bizonyos területen az Amigák. De ez már megint egy másik, hosszú, ám igen tanulságos mese.

Egy másik problémám: A GURU-ban a kezdetektől van egy rovat, az AMOS the Creator. Hol tudom én ezt a programot(kat) megvenni? (...) Levelem lassan a végéhez ér. Sok mindenről akartam még írni, de belátom a te időd is véges és drága. Abban a reményben írtam ezt a levelet, hogy a célomhoz közelebb jutok az általad nyújtott információkkal, de akkor sem adom fel, ha nem. (...)
(Hegedűs István, Budapest)

Az AMOS-sal kapcsolatban keresd meg a HAC-ot, ott van a címe mindig a rovat végén, biztosan tudnak neked segíteni. Az AMOS egyébként is hasznos lehet a programozás tanulásban, legalább nem kell eldobnod egyből az Amigádat, mert azzal igen egyszerűen nagyon klassz dolgokat lehet csinálni. (Remélem Angler vagy Lázi nem olvassa a levrovot mert nekik mindig az ellenkezőjét szoktam mondani...) Igyekeztem némi támpontot adni, remélem tudtam segíteni, és nemcsak neked, hiszen ez elég sok emberke problémája is.

Kis tévedés

Hi Bear! Egyszer (a Compfair megtekintése után, a vonaton hazafelé) olvastam a 94/9-10-es GURU-t. Mindig a levrovval kezdem (ne pirulj!) és már korábban is olvastam a Howtocode-ról. (...) (Borbás Sándor, Békéscsaba)

Hmm, izé. A helyzet az, hogy a Bear nem pirult el, csak meglepődött, merthogy neki aztán semmi köze nincs a levrovhoz (azon kívül, hogy egyfolytában a mikóadodmánle dögunalmas kérdést teszi fel meg folyton brummog). Én meg nem szoktam pironkodni. Már elnézést, hogy magamra veszem a leveledet, dehát ha minden igaz, akkor nekem szól. Bár ha jobban belegondolok, akkor most inkább ezt mégis odaadom a medvének, hagy örüljön egy kicsit. Talán hirtelen nekiindul és megírja a levrovot is helyettem, bár erre rettentően csekély esélyt látok...

Költő barátom újabb levele

Helló Mindenki! Úgy gondoltam, hogy kéne írjak egy levelet nektek. És most ezt megteszem. Megvettem az első idei (95) GURU-t, és még mindig teszik. Azonban lenne egy kérdésem: hogy lehet az, hogy csak február 2-án kaptam meg a kedvenc újságom (a januárit)? Nos, miután így kitomboltam magam az egyetlen icipici dologgal, témát váltok. Nagyon jól esett Brazil úr válaszát olvasnom a 95/1 szám 46. oldalán, mert egyszerűen jólesett. *(Már nem éltem hiába. - Brazil)* A CD GURU reklámért megbocsátok. *(Akkor jó. Egyben felhívnám minden érintett kisdobos figyelmét, hogy már megrendelhető az új szám!!! - Brazil)* Amint mondtad kedves Brazil, tényleg nem illik hozzám a lökdösődés. Az egyik előző levelemben ígértem valami ajándékféleséget. Nos, mint (valószínűleg) észrevettétek ezt elküldtem. Remélem örültök neki. *(Naná. Legközelebb csokikát is kérek a versek mellé. Az olyan hangulatos lehet, versolvasás közben csokikát enni. - Brazil)* A vége azért lett olyan csúnya, mert egy kicsit sietnem kellett. Hiszen ki örül egy karácsonyi ajándéknak, ha azt májusban kapja meg? (...) Ja, persze! Majdnem elfelejtettem, hogy mennyire meg tudom érteni az áremeléseteket (szakmabeli vagyok: kereskedelmi szakközépiskola), de azért legközelebb ne késsetek ilyen sokat. *(Az áremeléssel? - Brazil)* Mondjuk úgy 23-ig jó a megjelenés. (...) Az elején kihagytam, hogy azért is írok levelet, mert ha már egyszer "fix szereplő" lettem akkor azért dolgozni (levelet írni) is kell. Köszönöm a megtiszteltetést meg mindent. (...)
Sehonnani Bitang András (más néven Klujber András, Bonyhád)

Tulajdonképpen már vártam is a menetrend szerint érkező leveledet. Jó, hogy írtál, legalább ezzel a levéllel demonstrálom, hogy igenis meg lehet érteni az áremelést. Természetesen a késés is csak emiatt volt, ugyanis hosszú véres harcok keretében vitáztunk, hogy mennyibe is kerüljön az újság. Remélem nem te leszel az egyedüli, aki megérti, hogy miért volt szükséges ezt a "kis" ármódosítás. Bár lelki szemeimmel már előre látom azt a nagy kupac levelet, amiben felháborodottan reklamálnak a kispajtások a szemérmetlenül magas és elviselhetetlen árért. Na mindegy, ők biztosan jobban tudják, hogy mi mennyibe kerül és mi az, amiből ki lehet hozni egy ilyen lapot. Na majd rakok be néhány ilyen levélkét is, remélem majd írsz nekik tudományos választ, én már kezdek belefáradni. Úgy látszik hiába rötögöm egyfolytában, hogy tessék már előfizetni, tessék már előfizetni... De ha nem, hát nem.

Hoppá-hoppá, itt a nagy komolyságomban majdnem elfelejtettem, hogy milyen szűkös is a két oldal. Mielőtt még véletlenül többet írnék, meglehetős gyorsasággal befejezem mindenféle fölösleges búcsúzkodást mellőzve, úgyhogy viszlát meg ilyesmik. De leginkább ilyesmik.

Brazil

AMOS the Creator

Ebben a hónapban egy új Amos 1.x extensiont mutatunk be, azoknak az Amos programozóknak, akiknek élete nem könnyű. Nekik írta már több mint egy éve Paul Hickman az *Easy Life*-ra keresztelt Amos bővítést.
Az új utasítások nem új programozási területeket feszegetnek, hanem néhány gyakrabban előforduló problémára adnak egyszerű, gyors megoldást. Vágjunk is mindjárt bele és a teljesség igénye nélkül nézzünk meg néhány hasznos területet.

Zónák

Valószínűleg személyes tapasztalatok indíthatták a szerzőt arra, hogy a meglévő zone parancsok sorát kibővítse, és egy új típust is bevezessen. A meglévő zone utasításokhoz tartoznak azok a funkciók, melyek a definiált zóna koordinátáit adják vissza:

=Znsx (zóna)
=Znsy (zóna)
- a zóna bal felső koordinátája
=Znex (zóna)
=Zney (zóna)
- a jobb alsó koordináta

Amennyiben több screent használunk, akkor megadhatjuk annak számát is, pl.:
x=Znsx (screen, zone)

A zónák mozgatására szolgál a következő utasítás, amivel akár az összes, vagy csak néhány zóna elmozdítható. Ez jól jöhet olyan esetben is pl., amikor nem a screen offset változtatásával görgetjük a képernyőt.

Zn Shift screen, DX, DY [,start To end]

DX és DY képponttal változtatja meg a helyét a *start* és *end* közötti sorszámú zónáknak. Amennyiben a [] közötti rész elmarad, akkor az utasítás valamennyi zónára vonatkozik.

Lehetőségünk van a zónák egy újfajta kezelésére, aminek neve: *Multi Zone*. Ha sok zónát kezelünk egyszerre egy képernyőn, és ezek valamilyen szempont szerint csoportosíthatóak, akkor a következő utasításokkal több csoportba foglalva kezelhetjük a őket. Ezeket a zónákat az eredetiektől függetlenül kell használjuk.

Reserve Multi Zone num - *num* db multi zónának foglal le helyet.
Set Multi Zone csop, id, x1,y1 To x2,y2 - definiál egy zónát *id* sorszámmal a *csop* csoporthoz.

Ezeket a zónákat a következő utasításokkal figyelhetjük:

=Mzone (x,y) - az x,y képpontot befoglaló zóna sorszámát adja meg (id).
=Mzoneg - a fentihez tartozó csoport számát adja meg.
=Mzone (x,y,g) - a fentihez hasonló, de csak a *g* csoporthoz tartozó zónát adja meg.
Egy területet több zóna is lefedhet, ezeket sorra a fenti utasítások valamelyike után az =Mzonen utasítással kapjuk meg. Amennyiben ez nullával tér vissza, akkor nem tartozik több zóna a megadott ponthoz.

Stringek

Egy stringen belüli karakter keresésére számos lehetőségünk kínálkozik:

=Find [[Last] [Not]] Asc (A$,p)
=Find [[Last] [Not]] Char (A$,p$)

Azt adja meg, hogy hányadik karakterként szerepel először a keresett. A *Last* opció hatására a string végéről kezdi a keresést, de az eredmény az elejétől számítandó. A *Not* opció kizárja a megadott karaktert. Az Asc csoportban a p adja meg a keresett ASCII kódot, míg a *Char* csoportban a *p$*, a keresett karakter.
Hasonló módon kereshetjük az *n*. azonos karaktert is:

=Find Nth Char (A$,p$,n)
=Find Nth Asc (A$,p,n)

Bank nevek

Biztos sokakkal megesett már, hogy több Data vagy Work típusú bankot is használt, ilyenkor kellő dokumentálás nélkül elgondolkozhatunk, melyikbe mit raktunk. Ezen a gondon segít a következő két utasítás:

=Bank Name$ (n)
Set Bank Name n, név$

Az első a megadott bank nevét kérdezi le, míg a másodikkal beállíthatjuk a bank nevét, aminek hossza 8 karakter kell legyen.

Memória

A stringek és a memória között teremthetünk kapcsolatot a következők szerint.

=Mem$ (start,hossz) Stringbe tölthetjük a memória egy területét.
=Mem$ (start,hossz, delimiter)
A *delimiter*-rel megadhatjuk azt a karaktert (byte-ot), ameddig a memóriát át kell másolni a stringbe. Ha nem talál ilyen karaktert, akkor *hossz* memóriarészt másol.

Mem$ start,s$
A fenti két utasítás ellentéteként az s$-t a start címtől másolja a memóriába.

Amennyiben szükségünk van egy longwordre négy byte-on pl. fileban való tároláshoz, akkor a legegyszerűbb mód, ha az **=Long$(n)** utasítást használjuk. Az *n* változó értékét kapjuk vissza négy byte-ban stringként. Ugyanígy működik a **=Word$(n)** és ezek ellentéte a **=Word(N$)** és a **=Long(N$)**.

File kezelés

A file-ok attribútumához eddig csak bonyolult módon juthattunk hozzá, pedig egy felhasználói program számára ez fontos feladat lehet. Ezt segíti a **=Protect(file$)** utasítás, valamint a beállításra szolgáló **Set Protection file$, p** utasítás. A *file$* nyilván a file neve, a *p* pedig egy byte, aminek bitjei a következő jelentéssel bírnak:

Bit	Jelentése, ha értéke 0
0	Törölhető
1	Futtatható
2	Olvasható
3	Írható
4	Archivált
5	Pure
6	Dos script
7	Rejtett file

Operációs rendszer

Az extension tartalmaz egy utasítást ami az Iconify funkciót valósítja meg. Rendszeres olvasóink találkozhattak egy korábbi számban egy AmosPro rutinnal, ami ugyanezt valósította meg a 2.x+ rendszer workbench.library használatával. Az Easy Life hasonló utasításának előnye, hogy nem kell hozzá 2.x+ rendszer.

=Iconify Amos (x,y,a$)

A workbench képernyő x,y koordinátáján megjelenít egy kis ablakot az a$ szöveggel, és addig befagyasztja a program további futását, míg ki nem kapcsoljuk ezt az ablakot. A workbench screen-re való áttérésről nekünk kell gondoskodni. Pl.:

```
Procedure ICONIFY[X,Y,TITLE$]
     Amos Lock
     Amos To Back
     A=Iconify Amos[X,Y,TITLE$]
     Amos To Front
     Amos Unlock
End Proc[A]
```

A továbbiakban visszatérünk még az EasyLife Powerpacker támogatására, bemutatunk egy D-Sam nevű audio extensiont, és válaszolunk a felmerülő kérdésekre.

A fentiekben ismertetett extension szabadon terjeszthető, így minden érdeklődőnek, aki e célból elküld egy lemezt, postafordultával megküldjük az *Easy Life 1.0*-t.

Lázi & Angler

ZeneMánia

Hello mindenkinek! Remélem egyben megúsztátok a síszünetet, aki pedig a gipszágyban olvassa most ezt a cikket, annak jobbulást!

OktaMed

Újdonságok

(Amiga - ismertető)

Az Oktamed programozó gárdája 1995 január-február környékére ígérte a 6-os verziót. V5.04 sorszámmal egy demot is eleresztettek, amelyben a Save opciók nem működnek, de tesztelgetni lehet.
A programban használhatunk egy új speciális Sample formátumot, az MD16-ot. Ez 16 bites hangminta, melyet A600/1200-on az AURA nevű PCMCIA kártyával A2000/3000/4000-en pedig a Toccata nevű kártyával állíthatunk elő és szólaltathatunk meg. Az Aura kártyát kezelő dolgok csak a speciális Aura verzióban lesznek benne.
Elkészült a programhoz egy teljes AREXX interfész több száz új utasítással.
A zenénket már MIDI formátumban is elmenthetjük, nem csak ProTracker vagy OktaMed modulként.
A zene lejátszása közben egy a szerző által írt szöveget is kiírathatunk a képernyőre.
A program további lehetőségeiről, a további újdonságokról, a program megrendeléséről az erre a célra megnyitott OktaMed BBS tud felvilágosítást adni.

NoiseConverter V1.12

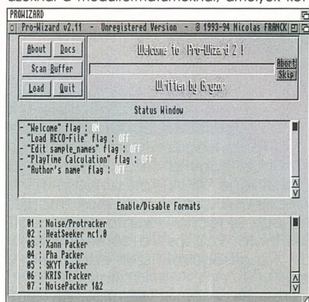
(Amiga - ismertető)

Egyik előző számunkban már írtam a Noiseconverter című programról. Az új V1.12 verzió az akkor leírtak továbbfejlesztése. Csak egy lényeges újdonságot fedeztem fel, hogy a V1.12 már ismeri a PowerMusic formátumot is.
Szintén egy régebben már ismertetett programról van szó, ami szintén egy Module konverter és Ripper. Az újítás itt viszont egy cseppet nagyobb mértékű, mert a program arca teljesen új lett és az eddigi harmincnégy modulformátum helyett már ötvenet ismer fel a program. Beépítettek egy-két új funkciót is. A Status Window folyamatosan tájékoztat minket arról, hogy mit csináltunk éppen, ezt a szöveget akár el is menthetjük. Felülírhatjuk a Sample neveket, kimenthetjük az eredeti, vagy a konvertált modult is. A konfigurálási lehetőség is sokkal szélesebb körű lett. A programmal kikalkulálhatjuk a zene hosszát másodpercben, amit aztán beírhatunk a kommentbe...
A Pro Wizzard eddig is a legjobban elkészített program volt ebben a műfajban és most csak még jobb lett.

Exotic Ripper V2.27

(Amiga - ismertető)

Úgy látszik ez a szám az újításokról szól, mert az Exotic Ripper is szerepelt már a Zenemánia hasábjain, de a dániai The Party '94-en megjelent az új verzió amit itt sikerült regisztráltatnom is.
A regisztrált verzióban már működik az SMP Check funkció, ami megkeresi a hangmintákat azoknál a modulformátumoknál, amelyek kot-



tája nincs egybe a hangszerekkel. A program felismer egy csomó új formátumot. A legjobb újítás viszont az, hogy a RESET opcióval a FAST RAM tulajdonosok a CHIP RAM-ot átmásolhatják a FAST RAM-ba a reset előtt, így a memória tartalma hiánytalanul megmarad. Ebből aztán kedvünkre rippelhetünk.

ChipSaver V1.3a

(Amiga - ismertető)

A ChipSaver az Exotic Ripper-nél említett CHIP RAM elmentését csinálja meg, csak ez egy külön program, így ezt használhatjuk a Pro Wizzard-dal, vagy akármelyik más ripperprogrammal.

Quadra Composer V2.1

(Amiga - leírás)

A Quadra Composer egy protracker alapú zeneszerkesztő új funkciókkal.
Először az ablakok funkcióit ismertetem:

Menü Window: itt találhatóak a program fő kezelési funkciói. Felülről lefelé és balról jobbra ismertetem.

Main Note Window: itt látható az éppen aktuális patternünk. A pattern valamely csatornájára klikkelve a jobb gombbal ki-be kapcsolhatjuk azt. A szerkesztés az itt látható ablakban történik, csak Edit módba kell váltanunk (SPACE). A bal oldali Gadget-ek fentről lefelé:
A Pos. (Position) az az, amivel a patternek lejátszási sorrendjét meghatározhatjuk.
A Patt. (Pattern) a pozícióhoz tartozó pattern száma.
A C.Patt (Current Pattern) az aktuális pattern száma, de ez nem íródik be a patternlistába, így nem befolyásolja a lejátszási sorrendet.
A Pattl. (Pattern Lenght) a pattern hossza sorokban megadva. Így készíthetünk különböző hosszúságú patterneket.
A **Sample** az aktuális hangszer száma, ami 01-ff lehet, a 00-ás hangszerpozíció nem használható.
A **Tempo** 20-ff lehet, ami a zene sebességét állítja be. Az ajánlott érték a 7D (decimálisan 125), mert ha nem ezt állítjuk be, akkor az időzítést CIA-ra kell állítani (átáll magától) és a CIA-s zene lejátszása több processzoridőt igényel (Demoknál nagyon lényeges).
A **Timing** állítja az időzítést (CIA/V-BLANK).
A **Songl.** (Song Length) a zene hossza patternben megadva. Ez mindig az utolsó pattern pozíciójának száma mínusz egy kell hogy legyen.
A **Time** a lejátszás idejét írja ki.
Az olló ikonnal **(Cut)** az egér bal gombjával kijelölt területet másolhatjuk be a Clipbord-ba (F3).
A mellette levő felismerhetetlen ikonnal **(Copy)** pedig a bemásolt részt betehetjük az aktuális kurzorpozícióba (F4).
Az olló alatti ikonnal **(Paste)** a bemásolt részt beinzertálhatjuk az aktuális kurzorpozícióba (F5).
A **CLR** (Clear) ikonnal pedig a kijelölt részt kitörölhetjük.

A jobb oldali Gadget-ek fentről lefelé:
Az **E.Skip** (Edit Skip) azt határozza meg, hogy az editáláskor hányasával lépjen a kurzor.
A **Quant.** (Quantisizing) azt határozza meg, hogy minden hányadik pozícióba tudjunk írni. Nagyon jól használható rekord módban dobok írására.
A **Multi** (Multi Keyboard) ikonnal lehet bekapcsolni azt, hogy a kurzor egy hang leütése után egy másik csatornára ugorjon.
A **Multi1** határozza meg, hogy az egyes csatornáról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése után multi üzemmódban.
A **Multi2** határozza meg, hogy a kettes csatornáról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése után multi üzemmódban.
A **Multi3** határozza meg, hogy a hármas csatornáról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése után multi üzemmódban.
A **Multi4** határozza meg, hogy a négyes csatornáról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése után multi üzemmódban.
Az **A.Echo** (Auto Echo) egy jópofa visszhang effekt.
Az **Ae.Spc** (Auto Echo Space) állítja a szünetet a visszhangok között.
Az **Ae. Cut%** (Auto Echo Cut%) állítja a visszhang lehalkulását.
A **Split** (Keyboard Split) megosztja a billentyűzetet több hangszer számára. Jól használható dobritmusok feljátszására.

(Folytatás következik)

Petroff

PRETTY GOOD PRIVACY

Amit az adattitkosításról tudni illik...

A számítógép, oly sok tudományhoz hasonló módon, jelentősen megváltoztatta az adatok titkosításának és a titkosított információk megfejtésének művészetét, a kriptográfiát. A második világháborúban már előszeretettel használtak számítógépeket az ellenség kódolási módszereinek megfejtésére.

Azóta ez a tudomány meglepő módon fejlődött, s sok, azelőtt megfejthetetlennek tartott eljárás vált túlhaladottá. Az USA-ban elsősorban a kormány támogatja a kriptográfiával kapcsolatos kutatásokat, ám megszokott módon igyekszik is az eredményeket megtartani magának. A számítógépes hálózatok, BBS-ek már éppen eléggé lehetetlenné tesznek mindenféle központi irányítást, nem hiányzik az emberek kezébe még egy jó kódoló/dekódoló program is. Márpedig a program megszületett, s használata egyre jobban terjed az Internet-en. A szoftver a Pretty Good Privacy névre hallgat, amit talán Elég Jó Titkosításnak fordíthatnánk.

A program készítője Philip Zimmermann, aki közel 19 éves tapasztalattal rendelkezik a kriptográfia, az adatkommunikáció, a beágyazott valós idejű rendszerek terén. Részt vett üzleti információs hálózatok tervezésében, a titkosítás megvalósításában.

A PGP egy magas biztonsági fokú kriptografikai szoftver, mely szinte minden platformon létezik. Segítségével a következő követelmények teljesíthetők: a kódolt üzenetet csak azok tudják elolvasni, akiknek szánták, akik olvassák biztosak lehetnek benne, hogy az üzenet a megnevezett személytől érkezett, valamint a hagyományos kriptografikai szoftverektől eltérően nem szükséges bonyolult kulcsokkal vesződnünk. Nincs szükség biztonságos csatornára ahhoz, hogy a kommunikálni kívánó felek kódot cseréljenek. A program mindezt egy új technika, a terjeszthető kulcsos kriptográfia segítségével valósítja meg.

Mint már az eddigi terminológiából is kiderülhetett, a programot elsősorban levelek, dokumentumok titkosítására szánták, ami azonban nem jelenti azt, hogy ne lehetne bármilyen adathalmazt kódolni vele. A levelek esetében a fő ok az volt, hogy főleg Amerikában nagyon megnőtt az elektronikus levelezés forgalma, ám semmilyen módszer nem védte a bennük található információt. Titkosítás nélküli levelek esetén minden különösebb nehézség nélkül fel lehet állítani központi helyeket, melyek ellenőrzik a levélforgalmat, s a levelek tartalmát vizsgálják adott kulcsszók után keresve. Ezt néhány helyen már csinálják is. Gondoljunk bele, nem feltétlenül kell összeesküvőnek lenni ahhoz, hogy valaki szükségét érezze a levelei kódolásának. Elvégre a hagyományos levelezést sem kizárólag levelezőlapokon bonyolítjuk.

Az USA-ban a kormány részéről továbbra is erős központosítási törekvések figyelhetők meg a kriptográfia terén. Kezdve a saját programoktól, az ún. Clipper chip-ig, számtalan ajánlás érkezett a kormánytól a hardvergyártók felé. Minden módszer tartalmazza azt a kitételt, hogy az illetékesek hozzáférhetnek a titkosított adatokhoz. Ha a módszer beválik, a következő lépés minden más kriptografikai program betiltása lesz. Ebben az esetben természetesen minden nagykutyának meglesz a saját kriptografikai szoftvere, csak a tömegeknek nem. Egészen eddig nem volt elérhető katonai szintű titkosító program. A PGP bátorítja az embereket, hogy vegyék kezükbe az adataik titkosításának módszerét.

Egykulcsos rendszerek esetén a feladó egy adott kulccsal kódolja az üzenetet, majd a címzett oldalán ugyanevvel a kulccsal dekódolnak. A módszer megköveteli egy biztos csatorna használatát, ahol át tudom küldeni a dekódoláshoz szükséges kulcsot. Ezt a módszert fejleszti tovább a kétkulcsos rendszer, ahol mindenkinek van egy terjeszthető és egy titkos kulcsa. Mindkét kulcs dekódolja a másik kulccsal kódolt adatokat, de semmi mást. A terjeszthető kulcsot közkinccsé lehet tenni. Ezek után, ha küldeni akarok valamit, s mintegy alá akarom írni, lekódolom a titkos kulccsal, amit azután az én terjesztett kulcsommal bárki dekódolhat. Így biztosítom a címzettet, hogy az üzenetet csak én küldhettem. Ha azt is akarom, hogy az üzenetet csak a címzett tudja dekódolni, a saját titkos kulcsommal való kódolás után még az ő publikus kulcsával is kódolom az adatokat. A címzett először dekódol a saját kulcsával (ami csak az ő birtokában van), majd a feladó terjesztett kulcsával. Ez az, amit a címzett programja teljesen automatikusan megcsinál.

Minden kulcsot egy saját blokkban tárolunk, s minden kulcs meg van jelölve a felhasználó azonosítójával és az időponttal, amikor a kulcsot generálták. A terjesztett kulcsblokk tartalmazza (meglepetés!) a terjeszthető kulcsot. A titkos kulcs hasonló módon van tárolva, ám ezt még egy saját jelszóval is védik, háthа illetéktelenek kezébe kerül. A kulcsokat egy file-ban, az ún. kulcskarikán tárolják, külön a publikus és külön a titkos kulcsokat. A kódolt üzenetek tartalmazzák a dekódoláshoz szükséges titkos, ill. publikus kulcs azonosítóját, amit azután a program felhasznál, hogy levegye a megfelelő kulcsokat a kulcskarikákról.

Természetesen semmilyen módszer nem lehet 100 %-osan biztos. Itt is kellő elővigyázattal kell őriznünk a titkos kulcsot kódoló jelszót, hasonlóan bármilyen hálózati jelszóhoz. Ügyelni kell arra, hogy garantáltan a címzett terjesztett kulcsát használjuk a kódoláshoz, nem valamilyen hacker által készített hamisítványt. Illik a fontos információt tartalmazó eredeti file-t a kódolás után valamilyen NUKE programmal törölni, nem az operációs rendszer delete parancsát használva. S még ezernyi apró dolog, amivel mind tönkretehetjük azt a sok munkát, ravaszságot, melyet a program kriptografikai része tartalmaz.

Prunoki

AMIGADOS Release 2 compatible

A Rendszerbarát

A mostani cikkben az exec library-n keresztüli memóriakezeléssel folytatjuk a sorozatot.

Az előző részből helyhiány miatt kimaradt még a következő két, a megosztott listák kezelésével kapcsolatos gondolat:

Az előnyben részesítendő hozzáférés-megosztási eljárás a megosztott listák szemaforon keresztüli használata, mert csak azon taszkok működését függeszti fel, melyek a megosztott listához próbálnak hozzáférni. Más módszerek a teljes multitaszking letiltásával jár(hat)nak. A megosztott lista használata anélkül, hogy hozzáférési jogát megszereztük volna, nem megbízható működést eredményez.

Az I/O függvények, beleértve az amiga.lib link library-ben található printf() függvényt is, általában a Wait() függvényt hívják az I/O művelet befejezésére várva, ez a megoldás lehetővé teszi más taszkok futását. Ezért nem biztonságos kiírni vagy Wait()-telni, mikor a listán lépkedünk anélkül, hogy a listát teljes egészében a mi programunk vezérelné, vagy más módon garantált lenne az, hogy az állapota nem fog megváltozni a multitaszking során.

Ezzel a listákat befejeztük, következzen a memóriakezelés témaköre.

Az exec library kezeli a rendszerben található összes szabad memóriát. Ehhez láncolt listákat használ, nyomon követi a memóriát és függvényeket biztosít a lefoglaláshoz és a hozzáféréshez.

Ha egy programnak szüksége van memóriára, két lehetőség közül választhat a programozó: vagy statikusan megadja a programban (pl. fix méretű tömböt deklarálva), vagy az exec-en keresztül kér memóriát. Amikor az exec egy memóriára vonatkozó kérést kap, akkor végignézi a szabad memóriatartományok listáját, hogy megtalálja a szükséges méretű és attribútumú blokkot.

Rendes körülmények között a programok az **AllocMem()** függvényt használják memóriafoglalásra.

```
APTR AllocMem(ULONG byteSize,
              ULONG attributes);
```

A *byteSize* argumentum az igényelt memória méretét adja meg, míg az *attributes* a memóriatartomány jellemzőire vonatkozik. Ha az **AllocMem()** hívása sikeres volt, akkor a lefoglalt memóriatartományra mutató pointert ad vissza. A függvényhívás sikertelen lesz, ha nem talál a megadott attribútumoknak megfelelő, szükséges méretű szabad memóriát. Ebben az esetben a visszatérési érték NULL lesz.

Mivel a rendszer csak a szabad memóriát tartja nyilván, nem lehetséges annak meghatározása, hogy valamely taszkhoz mely lefoglalt memóriatartományok tartoznak. Ez azt jelenti, hogy a programnak fel kell szabadítania az általa használt memóriát, hogy a rendszer a szabad memóriát nyilvántartó listába fűzhesse. Ha egy program nem szabadít fel egy memóriatartományt, akkor azt a rendszer nem tudja más taszk részére lefoglalni. Ez a tartomány a következő reset-ig elvész. Ha az AllocMem() függvény használtuk a memória lefoglalására, akkor a **FreeMem()** függvénnyel szabadítható fel a már fölöslegessé vált memória:

```
void FreeMem(APTR mymemblock, ULONG byteSize);
```

A *mymemblock* pointer arra a memóriatartományra, melyet a program fel kíván szabadítani; a *byteSize* azonos méret, mint amikor a tartomány lefoglalásra került az **AllocMem()** függvénnyel.

Egyes fordítók memóriafoglalási függvényeitől eltérően az Amiga memóriafoglalási rendszerfüggvényei mindig legalább longword-re igazított tartományt adnak vissza. Azaz a lefoglalt tartomány kezdőcíme maradék nélkül osztható néggyel. Ez az igazítás megfelelővé teszi a memóriát olyan rendszerstruktúrák számára, melyek word vagy longword igazítást igényelnek, és optimális elhelyezést biztosít verem- és memóriamásolásokhoz.

Amikor egy memóriatartomány lefoglalása történik, akkor a program megadhatja az attribútumokra vonatkozó igényeit. A jelenleg támogatott flag-ek a következők (olyan attribútumokra történő hivatkozások, melyek az adott operációs rendszer verzióban nem léteznek, a memória lefoglalás sikertelenségét vonják maguk után):

MEMF_ANY
Nincs semmilyen igény a lefoglalandó memóriára. Ha fast memória rendelkezésre áll, akkor abban kerül lefoglalásra a tartomány. Ha nincs elégséges fast memória, akkor a chip memóriában történik a helyfoglalás.

MEMF_CHIP
A program egy chip memóriatartományt akar lefoglalni, azaz egy az Amiga Custom chipek által elérhető memóriára van igénye. Chip memória szükséges minden a custom chipek DMA csatornáival kezelt adatok számára. Ilyen pl. a képernyő memória, a kirakásra kerülő image-ek, sprite adatok, copper listák és audio adatok; továbbá a V36 előtti rendszerekben a trackdisk.device bufferei. Ha a flag nem kerül megadásra, amikor ilyen típusú adatok részére történik a hely foglalás, akkor memóriabővítéssel ellátott gépeken a program nem fog működni.

MEMF_FAST
Olyan memória tartomány, melyet a custom chipek nem tudnak elérni (ez a definíció nem teljesen igaz, de az estek nagy részében jól közelíti a valóságot). Mivel a "FAST" azt jelenti, hogy a speciális célú chipeknek nincs hozzáférésük a memóriához, így nem okoznak busz hozzáférési problémát a processzornak, ezért a processzor hozzáférés gyorsabb lesz. Mivel a flag olyan tartományt ad meg melyhez a custom chipek nem férhetnek hozzá, kölcsönösen kizárják egymást a MEMF_CHIP flag-gel. Ha megadásra kerül a MEMF_FAST flag, akkor a memóriafoglalás minden olyan gépen sikertelen lesz, melyben csak chip memória van. Ha csak előnyben kívánjuk részesíteni a fast memóriát, akkor használjuk a MEMF_ANY flag-et.

MEMF_PUBLIC
Más taszkok által hozzáférhető memória tartomány jelzésére szolgál. Az ilyen tartomány nem menthető ki háttértárra, helyezhető át más tartomány vagy más módon nem tehető nem címezhetővé (pl. virtuális memória kezeléskor). Minden az interruptokon és/vagy más taszkokon keresztül hivatkozott memóriának PUBLIC-nak, vagy a memóriába rögzítettnek kell lennie.

MEMF_LOCAL
A CPU RESET utasítása után is elérhető memória. Rendes körülmények között az autoconfig kártyákon elhelyezett memória RESET után nem elérhető, míg az alaplapon elhelyezett memória továbbra is elérhető. V36 előtti rendszereken nem elérhető az ilyen típusú azonosítás.

MEMF_24BITDMA
A memória címtartományának benne kell lennie a 24-bites (Zorro-II) DMA eszközök címtartományában. Abban az esetben szükséges, ha olyan gépen működtetünk egy Zorro-II DMA eszközt, ahol a 24-bites címtartományon kívül is van memória. V36 előtti rendszereken nem elérhető az ilyen típusú azonosítás.

MEMF_KICK
Olyan memória, melyhez az exec képes volt hozzáférni mielőtt / mialatt a KickMem és a KickTags feldolgozásra került. Ez azt jelenti, hogy ha ezeket használni kívánjuk, akkor meg kell adni ezt a flag-et. V39 előtti rendszereken nem elérhető az ilyen típusú azonosítás.

MEMF_CLEAR
A memóriatartomány a lefoglalás során nullával kerül feltöltésre.

MEMF_REVERSE
A szabad memóriatartomány keresése a magasabb címek felől fog történni. A különböző típusú memóriákban történő keresés sorrendje továbbra is megmarad. V36 előtti rendszereken nem elérhető az ilyen típusú azonosítás, V39 előtt a rutin hibás.

MEMF_NO_EXPUNGE
Ezzel elkerülhető, hogy egy sikertelen memória foglalás esetén expunge funkciók kerüljenek meghívásra (melyek jelenleg felesleges library-ket, device-okat stb. távolítanának el a memóriából). V39 előtti rendszereken nem elérhető az ilyen típusú azonosítás, V37 estén a flag figyelmen kívül marad.

Minden memóriafoglalás után szükséges a sikeresség ellenőrzése, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy valóban rendelkezésre áll a kívánt típusú és méretű memória. Egy sikertelen lefoglalás után használt NULL pointer hamar rendszerösszeomlást eredményez.

(JOCO)

PC ABC

Az alapok

NORTON COMMANDER

Aki bármilyen szinten elkezd dolgozni egy számítógépen, egyik első dolga, hogy file-okat másol. Ezt pedig szereti kényelmesen tenni. A DOS-ból ez elvégezhető természetesen, de kényelmesnek semmiképpen sem nevezném ezt a procedúrát. Erre készültek a különböző segédprogramok, melyek segítségével a másolás és a többi file-okkal kapcsolatos művelet elvégezhető. Ezek a segédprogramok közül talán a legelterjedtebb a Norton Commander. Kezelése rendkívül egyszerű, és kb. 5 perc alatt megtanulható, ezért ennél nem időzök el hosszasan. Inkább a menük fontosabb pontjairól szeretnék néhány szót szólni.

Azoknak, akik még abszolút nem foglalkoztak a Norton Commanderrel: két ablak található egymás mellett. Az egyik lesz a forrás-ablak, az itt található file-okkal végzem a műveletet. A másik a cél-ablak, ide fognak a művelet eredményei kerülni. A forrás-ablakban található összes file közül az INS, + és - gombokkal választhatom ki a szükségeseket. Az elvégzendő művelet pedig a megfelelő F1-F10 gombokkal indítható el. Alul ki vannak írva segítségül a gombok és a hozzájuk tartozó műveletek. Ha pl. másolni akarok a floppy-ról a c:\jatek könyvtárba, akkor mondjuk a bal oldalra beállítom a floppy drive-ot (ALT-F1), jobb oldalra pedig a c:\jatek könyvtárat. A tabulátorral léphetek át egyik ablakból a másikba. Kijelölöm az átmásolandó file-okat és ezek után kiadom a parancsot az F5 gomb lenyomásával. Megkérdezi, hogy biztos akarom-e, válaszolok, és ha válaszom igen, akkor végrehajtja. Ugyanilyen rendszerben, csak más gombbal lehet törölni...

Lássuk a menüket:

LEFT-RIGHT: Itt szabhatjuk meg, hogy a bal illetve jobb ablakban a file-ok hogyan legyenek megjelenítve: tömören, csak filenév (BRIEF), vagy részletesen mérettel és keletkezési dátummal (FULL), ... A következő blokkban beállíthatjuk, hogy mi szerint legyenek sorba rendezve a file-ok: abc-sorrend, kiterjesztés szerint, keletkezési idő szerint, méret szerint vagy rendezetlenül. Lejjebb igen fontos a FILTERS pont: itt adhatjuk meg, hogy egyáltalán mely file-ok jelenjenek meg az ablakban: mind vagy csak egyes típusúak, mint pl. a futtathatóak, adatbázis, grafikus, tömörített (stb.) file-ok.

FILES: Ebben a menüben végrehajtható az összes parancs, ami az F1-F10 gombokkal direkt futtatható. Ami plusz található még itt az az ATTRIBUTES: ezzel átállíthatjuk a kiválasztott file-ok attribútumait. Pl. csak olvasható file-okat írhatóvá tehetünk. (Igen hasznos ez, amikor CD-ről winchesterre másolt file-okat akarunk törölni egy könyvtárból. Először itt átállítjuk az attribútumukat írhatóra, és csak utána esünk neki a törlésnek. Így nem fog minden egyes file előtt rákérdezni, hogy törölheti-e azt)

COMMANDS:

NCD TREE: ekkor kirajzolja az alkönyvtárak rendszerét, mint egy fa ágait. Így gyorsan meg tudunk keresni egy alkönyvtárat. FIND FILE: ez mint neve is mutatja, file-ok keresésére szolgál. Kereshetünk egy megadott file-t, de természetesen használhatjuk a * jelet is, és így tudunk pl. adott kiterjesztésű file-okat keresni... A keresendő dolog után meg kell adnunk, hogy mely könyvtárakban keresgéljen a program. Alul a change drive-val válthatunk át más drive-ra. HISTORY: itt megtaláljuk utolsó 16 DOS-parancsunkat egymás után. Bármelyiket kiválasztva Enter leütésével újra futtathatjuk. F4-gyel át is szerkeszthetjük őket. SYSTEM INFORMATION: ez magáért beszél.

A következő hármas blokk a panelekkel foglalkozik:

SWAP PANEL: a két ablakot cserélhetjük fel vele. PANELS ON/OFF: az ablakokat kapcsolhatjuk ki-be.

COMPARE: Összehasonlítás - ez igen hasznos funkció. Azt nézhetjük meg vele, hogy a két ablakban található file-ok közül melyek vannak benne mindkettőben, illetve melyek csak az egyikben. A program kijelöli azokat a file-okat amelyeket csak az egyik ablak tartalmazza.

MENU FILE EDIT: Itt szerkeszthetünk saját felhasználói menüket. Ezek a menük arra jók, hogy a rendszeresen használt segédprogramok ezen keresztül elindíthatók, és nem kell beírnunk ezerszer a parancsot és a megfelelő paramétereket. Ideális ez pl. tömörítő és vírus-ellenőrző programokhoz. Az F6-tal szúrhatunk be egy új sort, míg az F4-gyel szerkeszthetünk át egy meglévőt. Mikor új sort szúrunk be, akkor két választásunk van: vagy egy parancsot adunk meg, vagy egy további menüt. Ez az almenü-rendszer arra jó, hogy a használt parancs leggyakoribb változatait külön-külön beírhassuk egy-egy almenübe. A menük az F2-vel jeleníthetők meg.

EXTENSION FILE EDIT: Ide a lejátszó (viewer) programjainkat tudjuk beírni. A funkciója a következő: Megadunk egyfajta kiterjesztést és hozzá egy lejátszót. Ha egy ilyen kiterjesztésű file-ra Entert ütünk Nortonban, akkor azt a file-t megjeleníti a megadott viewer-rel. Itt lehet pl. megadni flic-, mod-, midi-, voc-...lejátszót, és az aview-t is. (Az aview egy bővítés a Norton Commanderhez, mellyel igen kényelmesen tömöríthetünk ki-be file-okat) Itt is F6-tal szúrhatunk be új sort, és F4-gyel szerkeszthetünk át egy már meglévőt.

OPTIONS:

CONFIGURATION: Bal oldalon felülről lefele haladva kiválaszthatjuk a menük alapszíneit; bekapcsolhatjuk a képernyővédőt - beállíthatjuk hány másodperc változatlan állapot után induljon el, és végül bekonfigurálhatjuk a printer portot. Jobb oldalon sok dolgot állíthatunk, ezek közül a fontosak: SHOW HIDDEN FILES: Láthatóak legyenek-e a rejtett file-ok (mint pl. rendszer file-ok). MENU ALWAYS VISIBLE: a menü állandóan látható legyen, vagy csak ha aktiválják. AUTO SAVE SETUP: Az aktuális beállításokat lementse-e a program, és legközelebb is ezekkel a beállítással indítson (ha ezt kikapcsoljuk, de egyszer mégis le akarjuk menteni a beállításokat, akkor azt a Shift F9-cel tehetjük meg).

EDITORS: Itt azt állíthatjuk be, hogy ha egy file-t F4-gyel szerkesztésre kiválasztunk, akkor azt a Norton Commander beépített gyengécske editorával szerkesszük vagy egy külső más programmal, melyet az alul lévő sorban adhatunk meg. Pl. lehet ez egy DOS-os szövegszerkesztő is.

CONFIRMATION: "Are you sure?" Itt azt állíthatjuk be, hogy melyik műveleteknél tegyen fel a program biztonságból még egy kérdést a végrehajtás előtt.

COMPRESSION: Itt határozhatjuk meg, hogy ha a Norton keretében tömörítünk file-okat, akkor azt milyen metódussal tegye: válassza ki a szerinte legjobbat, a legkisebb file-t létrehozót vagy a leggyorsabbat.

ALT F5 a betömörítés és ALT F6 a kitömörítés. Ezek alatt található beállítható dolgok az ablakok kinézetére vonatkoznak. Legyen-e alul segédmenü, jelenjen-e meg óra; egész képernyősek legyenek az ablakok...

Nagyjából ennyi lett volna a mondókám a Norton Commanderrel kapcsolatban.

CHARLIE

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Eredeti Mortal Kombat II Megadrive-ra eladó 9.000 Ft-ért. Esetleg Lion King-re cserélném.
Harangozó Csongor
Tel.: 183-41-53 (de. 10 és 12 között)

A4000/040, 6 MB RAM-mal nagyon olcsón eladó.
Horváth László • Tel.: 160-1291

Eladó egy ATARI520 STFM (1 MB), egér + 35 lemez 20.000 Ft-ért.
Illyés Attila • Tel.: 226-97-63
1224 Budapest, Báthory u. 13.

Sürgősen eladó AMIGA CD³²-höz Super Stardust, Microcosm játékok! 5700, 4600 Ft vagy 80,60 DM!
Kolompár Ferenc • Tel.: 122-03-03

AMIGA ACTION R. MK III (gyári) eladó.
Érd.: Simon Norbert
Keszthely, Kossuth L. út 15-17.
Tel.: 06-83-314-339

Eladó színes Amiga monitor, diskek.
Molnár Péter • Tel.: (56) 377-712

Eladó 3 db eredeti PC-s játék: Inferno (CD-ROM), Strike Commander (disk), Delta V (disk) 3500 Ft/db egységáron.
Tel.: 06-26-330-448

Eladó 484DX/33MHz, SVGA c.monitor, 512 kB-os SVGA vezérlő, 8MB RAM, 170 MB-os merevlemez, 1.44 és 1.2 MB-os floppy, Sound Blaster 16 aktív hangfalakkal, ház, billentyűzet, egér, joystick.
Irányár: 200.000 Ft
Izsáki István
2921 Komárom, Petőfi S. u. 60
Tel.: (34) 342-672

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz IBM 2.5"-os 82 MB-os winchester + data + kábel eladó!
Tel.: 184-97-43
Vámos László

Eladó 286/16 MHz szgép, 1 MB RAM, 40 MB winchester tele játékkal , Hercules zöld monitor, egér, bill., 1p1g. Irányár: 35.000Ft.
Trucza István
5300 Karcag, Kátai G. u. 27.
Tel.: 06-59 313-246

Kiadható TECHNO-zenéket várunk kazettán! Dance, Rave...
3300 Eger, Kiskanda 2. 3/28. (Rege)
Tel.: 36/320-372

Újszerű állapotban levő 1085S monitor eladó. Irányár: 25.000 Ft.
Érd.: 06-27-343-352
Ifj. Szántai István, 8-16 óráig.

---

3 hónapos Amiga 1200-as + 420 MB Conner HD + tartozékokkal eladó.
ifj. Jakucs Sándor
2700 Cegléd, Pesti út 110.
Tel.: (06) 53-313-460

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó: ____

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó: ____

ASTROIDEA • IMPULSE • MURMIDONES
presents

sceNEst '95

1995. április 7-től 9-ig
Budapest / Hungary

Ez év tavaszán kerül először megrendezésre a SCENEST,
amely Magyarország eddigi legnagyobb scene-partyja lesz.
Várjuk minden géptípus képviselőjét.
A versenyek Amiga, C64/+4 és PC gépeken kerülnek megrendezésre.
A compok összdíjazása **300.000,- Ft** értékben lesz.
A díjakat neves magyar számítástechnikai cégek adják.

Versenyek: PC demo compo, PC intro compo, PC 4 kB intro compo, Amiga demo compo, Amiga intro compo, Grafika compo, Ray-Trace compo, 4 sávos zene compo, Multi sávos zene compo, C64/+4 demo compo, C64/+4 grafika compo, C64/+4 music compo

A helyszín: Mechatronikai Szakközépiskola és Gimnázium
Budapest, 1118 Rétköz utca 39.

Megközelíthető: a Déli pályaudvarról a 139-es busszal.
Pont a Rétköz/Törökugrató utcai buszmegállónál van az iskola, de aki nem találná, az keresse - egész Gazdagrét területén - a villanyoszlopokra felragasztott kis térképeket, amelyeken fel lesz tüntetve a party pontos helye.

Az időpont: Április 7-én (pénteken) délelőtt 10 órakor kezdődik a party,
és 9-én (vasárnap) délelőtt 10-kor fejeződik be. NON-STOP 48h.

A belépődíj: A 3 napra 500.- Ft.

Contact: A partyval kapcsolatos kérdéseiddel nyugodtan fordulj a szervezőkhöz:

» TyRaNT «
Kilián Zoltán
BUDAPEST
Vas Gereben utca 169.
1193
HUNGARY
Telefon: 282-5918

» MELAN «
Oravecz Richárd
BUDAPEST
Kapisztrán utca 23/b.
1221
HUNGARY
Telefon: 1-500-COMING-SOON

Minden számítógép-kedvelőt szeretettel várunk!

Viszlát április 7-én!

Cache'95 tavasz party

Kecskemét
1995. március 10-11-12
Organized by: Kecskeméti Ifjúsági Otthon and Unicorn Team

Hol: Kecskemét (az egy város magyarországon)
Kecskeméti Ifjúsági Otthon (az egy hely Kecskeméten)
Cím: Széchenyi tér 7.
Közvetlenül a helyi buszok központi végállomásánál.
Tel: lejjebb (mi az a telefon?)
Mikor: kezdet: '95 március 10. péntek 16:00
zárás: '95 Március 12. vasárnap 12:00

Compók:
Demo : csak PC-n
Intro : csak PC-n
Grafika : Amiga és PC összevont
Zene : Amiga és PC összevont

Pályázók egy kategórián belül csak egy művel indulhatnak, amely 100 %-osan saját készítésű és eddig még nem került bemutatásra. A pályaműveket csak a készítőjük adhatja be (demonál és intrónál csapattag). Ha a pályamű nem tesz eleget valamely feltételnek, kizárjuk.

Szórakozási lehetőségek:
Video room,
szakmai programok,
sztárvendég.
Szerepjáték lehetőség:
M.A.G.U.S., ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS,
CYBERPUNK 2020, STARWARS

Információ:

Kecskeméti Ifjúsági Otthon
Molnár Zoltán:
Tel: (76)-481-686
(76)-481-523

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

...db * 198 Ft =
.... **Ft**

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

...db * 165 Ft =
.... **Ft**

☐ GURU 1994/9-10

...db * 278 Ft =
.... **Ft**

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
☐ Joypad 95/1

...db * 179 Ft =
.... **Ft**

Összesen:
.... **Ft**

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PC GURU 95/2

IGEEEN! Megrendelem a
GURU
kiadásában megjelenő
CD GURU
Multimédia magazin **95/2**-es számát.

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

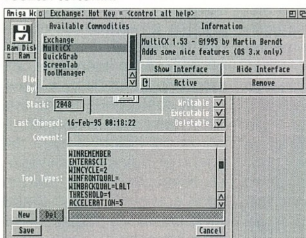
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

PC GURU 95/2

PD ZÓNA

MultiCX 1.53
Egy óriás törpe

Az eddigi legkisebb méretű több funkciós commodity program. A mérete mindösszе 6708 byte, sőt az OS3.0 változat csak 6508 byte-os. E roppant kis méretet többek között azzal tudja elérni, hogy nem tartalmaz grafikus szerkesztőfelületet a beállításai változtatásához, minden állítási lehetőség a ToolType-okon keresztül történik.



E kis méret ellenére széleskörű szolgáltatásokat nyújt: screen blanker, egér gyorsító és blanker, középső egérgomb (már akinek van ilyen) és Amiga-M összerendelése, a jobb egérgomb használata Shift-ként a többszörös kiválasztásoknál, ablak előre- és hátralapozása, SUN-szerű ablak aktivizálások, adott irányú egérmozgás tiltása, ASCII kód a numerikus billentyűzeten keresztül, ablak bezárása billentyűkombinációval, CLI indítása, a NoClick a floppy-knak, * és #? közötti váltás, border feketére kapcsolása stb.

A program giftware, a szerző leginkább aranyrudakat, Ferrarikat és programozói állást az Egyesült Államokban preferálna...

FastMath v40.5
Még gyorsabban

Úgy tűnik, hogy a Commodore fejlesztőinek az az elképzelése, hogy minden géptípuson elvben ugyanaz a verziójú operációs rendszer futhasson, nem minden felhasználó igényével egyezik meg. Nem az elgondolással van a baj, hanem azzal, hogy emiatt nem lehetett a rendszernek semelyik részét sem az újabb processzorokra, ill. matematikai koprocesszorokra optimalizálni. Pl. az utóbbiakat támogatja a rendszer, de nem mindegyik math library-ben.

Ezért született meg a Fast Math Libraries fejlesztés, melyben minden math library-t teljesen újraírtak 68020+ kódban, külön optimalizálva 68881/82, ill. 68040 lebegőpontos egységekre. Az eredmény: a 68040-nél minden library lényegesen gyorsul, míg 68020/30+881/82 esetében lényeges gyorsulás csak a mathtrans.library-nél van (átlagosan 6-8x-os), azonban a többi is gyorsul néhány százalékkal.

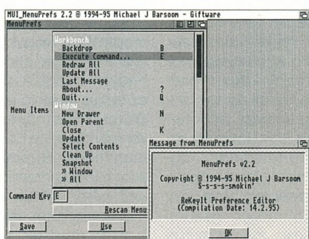
A program shareware, regisztrációs díja 30 DM. A csomagban található három tesztprogram is, mellyel mindenki maga is megmérheti a gyorsulás mértékét.

ReKeyIt 2.2a
Más billentyűkódok

Az operációs rendszer fejlesztői egyszer valamikor elhatározták, hogy mely billentyűkkel mely menüpontok érhetők el. És ha valakinek nem tetszik? Akkor most a ReKeyIt segítségével kialakíthatja saját kiosztású rendszerét.

A commodity-ként megvalósított programmal a meglevő kódokon kívül a Tool menü pontjaihoz is rendelhetünk billentyűket, így az esetleg más programmal felfűzött funkciók elérése is egyszerűsödhet.

A program használatához OS2.0+, BGUI vagy MUI grafikus felület szükséges. A beállítások szerkesztése saját grafikus editor-ral történhet. A program giftware, a szerző a pénzen kívül elfogadja az általunk írt program teljesen regisztrált változatát is...



SerMouse 2.21
PC-s egér Amigán

Sokan szeretnének más méretű, formájú, színű stb. egeret használni a megszokott Amigához mellékelt egerek helyett, azonban nincs túl nagy választék. Bár létezik egy-két cég, akik gyártanak egereket, trackball-okat Amigához, a kínálat azonban eléggé szegényes.

A SerMouse segítségével a széles körben elterjedt PC-s soros portra kapcsolódó egereket használhatjuk az Amiga soros portjára csatlakozva. Mivel alapban csak egy soros port van, a használat nem mindig lehetséges. A software támogatja a különféle Multi-I/O kártyákat is, melyek újabb soros és párhuzamos portokkal bővítik a gépeket. Annak sem kell elkeserednie, akinek nincs ilyen kártyája, mert a dokumentációból kiderül, hogyan kell a PC-s mouse-portra (PS/2) csatlakozó, ún. busz-egereket átalakítani közvetlenül Amiga egérré.

A program támogatja mind a két, mind a három gombos egereket (Microsoft, ill. Mouse Systems mód), a működéséhez OS2.0+-t igényel. A program freeware, a forráskódja is megkapható a szerzőtől, giftware formájában.

Triton 1.2
Grafikus felület

Eddig már több grafikus felület tervezésére, működtetésére szolgáló programcsomagot írtak, azonban úgy tűnik, a lehetőségek korlátlanok. E mitológiai (ill. csillagászati stb.) nevet viselő grafikus interface leginkább a programozók figyelmére tarthat számot.

A triton.library segítségével hatékonyan és egyszerűen lehet grafikus felületet kialakítani. Ez azonban nem felület-tervezőprogram segítségével történik, hanem a programozónak kell a library rutinjait felhasználni, melyek sokkal hatékonyabbak mint az operációs rendszer ilyen jellegű támogatása.

A library szabadon terjeszthető és felhasználható, egyedül a shareware-ként korlátozott Preferences editora tartalmaz korlátozásokat.

(JOCO)

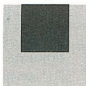
Az előző részben elkezdtem írni a képtömörítésről, de részletesen leírva nem fért bele, ezért most újra ezzel a témával foglalkozok.

A képtömörítésnél egy általános tömörítési algoritmus elé szokás valami ötletes előfeldolgozót tenni, vagy a képet másképpen leíró file-t létrehozni. Az előbbire jó példa a JPEG, az utóbbira pedig néhány animációs formátum. Ezek a módszerek két okból nem alkalmazhatók más file-típusra, az egyik ok az, hogy ezek az algoritmusok csak közelítő pontossággal tárolják le a kép adatait, ami ugye egy .EXE file-nál nem igazán megfelelő. A másik ok pedig az, hogy a képeknek van egy csomó olyan tulajdonságuk, amit fel lehet használni, és csak a képekre jellemző. Az itt leírt trükkök az összes trükknek csak egy kis részét teszik ki, és ezeket sem lehet részletesen leírni, mert az meghaladná a GURU terjedelmét.

1. Tárolás másképp

Ha egy egyszerű képet akarunk tárolni (mondjuk az olimpiai öt karikát) akkor felmerül a kérdés, hogy miért kell az egész képernyő minden pontját egyenként letárolni, amikor az öt kör egyszerűbben leírható lenne. És a dologban van valami igazság, hiszen egy vektorizált kép a legtöbbször rövidebb. Persze itt most sokan fognak a minőségre hivatkozni, és némi igazuk van, ha az átlag vektorgrafikára gondolnak, de egy kis logikával bebizonyítható, hogy a vektorgrafikával is mindent meg lehet, legalább a bittérképes grafika minőségében rajzolni. Hogy miért? Hát minden egyes pixelnek meg lehet feleltetni egy egységnyi oldalú adott színnel kitöltött négyzetet. Ugye nem kell vitatkoznom, hogy ugyanazt kapjuk. A vektorgrafikánál különböző alakzatokat egyszerűbben leírhatunk, és ilyenkor nagyításnál nem kockásodik a kép. Ugye így már nem tűnik olyan borzasztónak a dolog? És persze lehet úgy is csinálni, hogy egy vektoros objektum oldalait egy bitmap mintával kitöltjük. Ha viszont nem teljesen pontos képet készítünk, hanem csak hasonlót, akkor egy kis szerencsével egy csomó helyet meg lehet spórolni, hiszen az, hogy az öt kört meghatározó 5 × 6 adat (Középpont X, Középpont Y, Sugár, Szín, Vonalvastagság, Kitöltőszín) kevesebb mint a körök képe bitmapben tárolva, tehát egy ügyes vektorizálással lehet 'tömöríteni' is. Minél egyszerűbb a kép, annál jobban működik ez a módszer. Persze a vektorizálást, ha csak tömörítésre használjuk, akkor egymást átfedő alakzatokként írhatjuk le a legkönnyebben a képet, vegyünk egy példát:

eredeti:



BITMAP-ben

átfedő alakzatokra bontva vektorizált:



színek és a pozíciók (itt a négyzeteket a koordinátáikkal adjuk meg.)
Vagy persze lehet egy 8 szögként is tárolni.

Ez ugye egy 20×20×256 felbontást feltételezve 400 byte, míg az utóbbi tárolási móddal 20 byte, ha a következő tárolási módot használjuk a tároláshoz:

Alakzat típuskódja, Szín, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, ...

Az **Alakzat** típuskódja értékei:

0	pont
1	ellipszis X2= hosszabb átmérő Y2= rövidebb átmérő
2	szakasz n N oldalú sokszög

Azt hiszem eléggé meggyőző ez a módszer így állóképnél is, de egy animációnál, ahol egyenként el is lehet tüntetni az alakzatokat (kaphatnak egy sorszámot) még hatékonyabb. Sőt, ha kell az alakzat mozgatására is lehet egy parancsot kitalálni, vagy kitöltőmintákat beállítani és egy animációt tökéletesen fel lehet írni. Sőt meg lehet csinálni azt is, hogy a file tartalmától függetlenül mozogjon valami, vagy akár megjelölhetsz egy folyamatosan mozgó testet is. Így nem lesz sok számítási munkád, hiszen mindig csak egyeneseket húzol, adatot másolsz, területet kitöltesz. Azt hiszem így eléggé gyorsan tudod tölteni az animációt. Persze komolyabban is vektorizálhatsz.

Egy képet ábrázolhatsz egy a képet visszaadó függvényként is, ez a függvény sűrűn egy eléggé bonyolult fraktál lesz, és lassú emiatt a használata.

2. Előfeldolgozók képekhez

A hasonló színeket egyforma színre cserélve egy képen jelentősen megnő a közös szín gyakorisága, míg egy-két szín megszűnik. Ilyen módon több tömörítési algoritmus, tehető hatékonyabbá. Jó példa erre a Huffman algoritmus aminél nagyon komoly tényezőt jelent az egy-két kimaradó színkód, de az egyszerű Byte-run-t is befolyásolja egy ilyen előfeldolgozó. Ezek írásához nagyon hasznos a fuzzy logika ismerete, hiszen itt hasonló adatokat keresünk, amit a két adat összehasonlításánál kapott részben igaz válasz nagysága alapján nagyon könnyű megtalálni. Nagyban függ a kép minősége attól, hogy ezt hogyan csináljuk, ugyanis, ha az összes hasonló szint kicseréljük, akkor az már egy kicsit elkeni a képet, és csak a Huffman módszer, vagy az aritmetikai kódolás használatakor jelent némi előnyt, a második módszerhez képest. Az eddigi legjobb módszer az, ahol egy folytonos részt egyenlítenek ki, hiszen ez már a legegyszerűbb módszerek tömörítését is megnöveli, és nem ront sokat a kép minőségén. A harmadik módszerként a kis négyzetek használatát ajánlanám, de ennek a hatékony alkalmazásához Huffman vagy Aritmetikai kódolás ajánlott, bár állandó méretű négyzetekkel dolgozva, mint felbontás csökkentés már önmagában is komoly nyereséget hozhat, és egy gyors animációt tartalmazó játékban már nem mindig fontos a nagy felbontás. A kép közepét és a szélét lehet különböző felbontásban is tárolni, és a kép animált részeinek a kevésbé fontos részeit lehet kevésbé igényesen tárolni, míg az állókép, a keret és a fontosabb részek az SVGA felbontást kihasználhatják. Ez azt hiszem eléggé feldobhatja egy játék színvonalát, hiszen jóval több minden fér el egy helyen, és a fontosabb részeknek nagyon jó lehet a felbontása.

(Mondok egy jó példát ennek a trükknek a hasznosságára: Veszel egy 'Adult' CD-t, akkor minek örülsz jobban:

a.) Ha több lány van rajta

b.) Ha az ágy is szép, nem csak a lányok (A lányokat azonos minőségben látod, azonos hanggal, azonos hosszú animot nézhetsz)

Ha a-t válaszolsz, akkor belátod a hasznosságát, ha b-t akkor neked a bútorkatalógust tudom ajánlani, ott nem az ágy lesz egy kicsit kockás, hanem a fal. Így már jó?)

Egy dolog azonban mindenképpen jogos észrevétel: Akárhogy is variálsz a színekkel és a pixelekkel, mindig veszíteni fog a kép a minőségéből. És ez sokszor túl nagy ár, hiszen egy olyan programban, ahol a teljes képnek jó minőségűnek, élesnek kell lennie, a hasonló színek eltüntetése komoly gondot okozhat. Persze a helyettesítő színek használatánál a módszerek többsége eltüntet mindenféle helyettesítő színt, tönkreteszi az árnyékolást. Tehát jól gondold meg, hogy mikor milyen tömörítést

alkalmazol, mert ami jó egy gyorsan pergő animáción, az nem jó egy lassú slide show-n. És hiába tömörítesz le minden képet, ha a hanggal, az adatokkal nem bánsz elég takarékosan. Amikor erről beszélek mindig eszembe jut két nagyon jó példa, a Frontier és az Elite. Ebben a két játékban nagyon jól el van találva ez az arány, ugyanis a megjelenés időpontjának a grafikai és zenei elvárásainak megfelel, óriási adathalmazt tartalmaz a játéktérhez, és ezeknek a grafikai adatait. Ekkora mennyiségű adatot szinte lehetetlen ilyen kevés helyen tárolni, és nagyon jó lenne, ha a többi program is hasonlóan jól lenne megoldva, akár úgy is, hogy egy kicsit több helyet szánnak a grafikára és hangra, akkor elérik azt a színvonalat, ami ahhoz szükséges, hogy ma jót játszhass, és a grafika is korszerű legyen. És bárki elgondolhatja, hogy ilyen, vagy ehhez hasonló technikákkal mennyit lehet egy CD-re rakni.

Tömörítés és a sebesség

Minden tömörítési módszernél komoly tényezőt jelent a sebesség és erről még nem nagyon beszéltem. Sok esetben ezen múlik egy módszer alkalmazhatósága, mert ugyan hiába tömör egy LZW + aritmetikai tömörítővel készített file, ha nagyon hosszú idő kibontani. További probléma az, hogy mint minden algoritmus, a tömörítési algoritmusok is optimalizálhatóak, de akkor elveszik az érthetőség, és akkor nem is lehet azt az algoritmust már ismertetni, valamint a forráskód és a lefordított program mérete is megnő. Jó példa erre a problémára a GURU-ban megjelent forráskód. Eléggé lassú, mert mindent a definíciók szerint érthetően kellett lekódolnom, és nem is optimalizálhattam sehol, hiszen a HELP így sem fért bele a cikkbe, és a betűméret is eléggé kicsire sikeredett. És mellé a cikksorozatot úgy kell megírni, hogy mindenki megértse. (Ezért volt Pascal a forráskód.) Ha egy programban, csak egy részfeladat a tiéd és a méret is fontos, akkor hasonló korlátokkal szembesülsz, de ennél jóval gyorsabbra is meg lehet írni. De akkor sem tartunk még ott, hogy ez a program futásidejében ne jelentene jelentős tényezőt. És akkor még ki kell bővíteni egy LZW-vel, hogy használható is legyen. Ez így nem tűnik valami gyorsnak, és az aritmetikai kódolás számításigényéről még nem is beszéltem. És ez csak a kitömörítés, mert betömörítéskor még a fent leírt előfeldolgozók is megnövelik az időigényt, tehát elég sok időbe telik mire elkészül a file. Tehát végig kell gondolni, hogy megéri-e. Ha nagyon jól tömöríthető egy file, akkor a plusz olvasási műveletek megspórolása időt takarít meg. Ha viszont alig lehet tömöríteni, és megpróbálkozol egy LZW + javított aritmetikai kódolással, akkor a számolgatás miatt úgy lelassul a program, hogy egy Pentiumon is alig fog vánszorogni. Ez azt hiszem eléggé nagy csapás, és nehéz elkerülni, ezért néhány jó tanács:

- Aritmetikai kódolást csak valódi Coprocessor esetén szabad használni.
- A file-okat mindig nagy blokkonként kell beolvasni. Ezeknek a blokkoknak a mérete mindig legyen a Cluster méret egész számú többszöröse, mivel ha nem ilyen méretű blokkokat használsz, akkor a DOS ugyanazt a Clustert többször is be fogja olvasni, és ez rengeteg időt vesz igénybe.
- Ha lehet, akkor a lehető legtöbb memóriát hasznosítsd, hiszen ez megnöveli a sebességet.
- Sohasem szabad 2× vagy többször ugyanazt az adatot ugyanazzal az algoritmussal tömöríteni, mivel a BYTERUN, az LZSS és az LZW eleve kiirtja az összes kiirtható byte-sort, míg az aritmetikai és a javított aritmetikai már matematikai okok miatt egyáltalán nem tömöríthető tovább. A Huffman után még maradna egy kis munka, de azt az időigénye miatt nem éri meg elvégezni, mert max. 1-2 % nem ér meg közel dupla annyi időt.
- A valós életben mindig kell valamilyen hibaellenőrző, vagy hibajavító kód, hiszen egy tömörített byte sérülése az egész hátralevő file elvesztését is okozhatja, a byterun algoritmus esetét kivéve. Erre ne sajnáld az időt.
- Ha több file-t tömörítesz be, és ezeket egy tömörített fileba gyűjtöd, akkor nagyon sok múlik az összefűzés módján is. Erre mindig nagyon vigyázz.
- Időt és helyet is lehet nyerni egy jó fejléccel, ezért mindig gondold át a fejléc szerkezetét. Ezt egy bemutató kódban nem lehet bemutatni, hiszen erősen függ a többi programrésztől, ezért ennek a megalkotása a te feladatod.
- Egy tömörítő megírásakor komoly problémát jelenthet, hogy az adott programozási nyelv nem ismeri a szükséges adattípust, ez különösen az aritmetikai kódolás nagy pontosságú számaira igaz. Ott még külön probléma az ilyen szép számokkal való számolás megoldása, különös tekintettel az osztásnál előforduló problémákra. Ennek a nem megfelelő lekódolása eléggé nagy időveszteséghez vezethet. Azok a nagy pontosságú számok nem is olyan nehezen kezelhetőek mert a (0,1) intervallumon belül vannak, és ezért egy egész számmal is le tudunk tárolni ezen az intervallumon minden véges tizedes törtet, és előtte a tört számlálója és nevezője is külön-külön tárolható, majd az utolsó byte után ennél az osztásnál már kerekíthetünk, de csak úgy, hogy az intervallum a kerekítéstől szűkül. Az intervallum alsó határát felfelé, a felső határát lefelé kell tehát kerekíteni, de mindig gondolni kell arra, hogy hol, ugyanis ez sokat számíthat.

Ezek a problémák befolyásolják az időt és a teljesítményt, nehezítik az amúgy is eléggé nehéz feladatot. És még egy apró gond van velük: ha a megoldásukról meg kellene próbálni írni, akkor mindenképpen nagyon hosszú lenne a megoldás, de azt hiszem erre nincs sok szükség, ezért ezekre nem írok megoldást. A következő számban egy hasonló témáról, a hangtömörítésről lesz szó, persze ott is előkerül az ötletes tárolási mód is mint lehetséges megoldás. Utána, ha marad hely, akkor a hibakereső kódokról (Ellenőrzőösszeg, CRC, ...) és a hibajavító kód egy lehetséges megoldásáról is lesz szó. Azután következik a file-kezelés problémájának megoldása, egy egyszerű UNIT segítségével. Ezután jön majd egy pár szó a titkosításról. Tehát a tömörítés után is lehet egy pár érdekes témára számítani, ráadásul ezeknek a megoldása mellé befér majd a forráskódú megoldás is. Tehát nyugodtan készítheted a Pascalt, mert szükség lesz rá. Remélem mindenki hasznosítani tudja az eddig leírt és a következő számokban szereplő ötleteket a programjai elkészítésénél. Ezzel a cikkel egy hasznos téma, az adattömörítés végére értünk. A hangtömörítés teljesen másképpen működik, ezért teljesen külön résznek tekintem. A téma egyébként kapcsolódik egy kicsit a hangkártyákhoz, ugyanis több kártyán van olyan IC ami úgy állítja össze a hangot, mint mi fogjuk a tömörített file-ból. Itt most nem pont a Gravis-ra gondolok, hanem néhány régebbi típusra. Az eljárás sok problémát vet fel a hangminőséggel kapcsolatban, és mivel Hardware szinten is jelentkezik ez, ezért mindenképpen érdemes mindenkinek elolvasni aki a gépén zenét hallgat. Sajnos ez viszont megint egy kis matekot igényel, de most sem lesz szükség komoly matektudásra, mert igyekszem érthető lenni. Találkozunk a következő GURUban.

Az előző számban sajnálatos hiba folytán az egyik megjelent képlet hibás volt, helyesen:

Új felső := Régi alsó + (Hossz × Char felső)

Varju Gergely

Egy komplett stúdió, és nincs többé lehetetlen...

FALCON 030

Erdész Róbert

ATARI



MIDI-MUSIC ATARI MÁRKABOLT

1077 Bp., Wesselényi u. 57. Tel.: 267-9376

Aminet
4GM

Talán sokan nem tudják mi is az az Aminet. Ez a világméretű Internet hálózatnak azon része amely Amigára specializálódott. Az Aminet-en gyakorlatilag minden szabadon terjeszthető Amiga program, demo, zenemodul, grafika, animáció megtalálható ami valaha is megjelent. Nos Ennek a rendegetek ínyencségnek ismét megjelent egy válogatása CD-n ami a keresztségben az Aminet-set nevet kapta. Ez 4 CD-ből áll és tömörített adatok találhatók rajta összesen 4 Gigabyte terjedelemben.
A csomag ára: 59 DM

Stefan Ossowski's Schatzruhe GmbH
Veronikastr. 33, 45131 Essen
Tel.: 0201 788778 Fax : 0201 798447

Directory Opus
no. 5

Az amerikai Inovatronics cég méltán népszerű programja a Directory Opus újjászületett. A cég bejelentette az 5.0-ás változatot, amely meglepően nagy verziószám változás a 4.12-höz képest. Az sem igazán egyértelmű, hogy a maga nemében páratlan kifinomultságú programon mit lehet még fejleszteni?

Nos az Inovatronics-nál nem igazán merültek fel ezek a kérdések, hanem egyszerűen csak megcsinálták. AZ 5.0-ban egyszerre tetszőleges számú ablak lehet nyitva, ezekkel aszinkron módon dolgozhatunk (míg a program két ablak között másol, mi a többi ablakban azt teszünk ami éppen nekünk tetszik). A Directory Opus képernyőjén a meghajtók és a könyvtárak akár ikonok formájában is megjelenhetnek, amelyekre kattintva felbukkan a tartalmuk.
Az ún. drag&drop (fogd és vidd) működtetési mód is teljes körűvé vált. Ha pl. másolni szeretnénk egyik könyvtárból a másikba, akkor elég csak megragadni a fájlok ikonjait és egyszerűen átdobni a másik ablakba.

A program ára 140 DM körül várható Németországban.

Emplant e586DX
Amiga PC

Az amerikai Utilities Unlimited legendás emulátorkártyája, az Emplant eddig csak Macintosh gépeket mímelt. Most itt van a PC emulator modul, az e586DX, amely egy Pentium (!) processzort emulál (a híres hiba nélkül...). A CPUID utasítás, amely a processzort gyártó cég adatait adja vissza, az "Amiga Inside" karaktersorozatot adja vissza. Az e586DX-nek szüksége van egy grafikus kártyára, amelyen egy VGA chip található (pl. Picassso, Piccolo).
Az emuláció sebessége függ a végrehajtott utasítástól. A tesztgépen (A4000) a memóriamozgató utasítás 2.5x gyorsabb volt mint egy 486DX2-66-os gépen, míg a számításigényes utasítások lassabbak voltak.

HELM
A bemutató

A HELM nem más mint egy régóta érlelődő, fejlődő új prezentációs program. Összességében igen hasonlít a Scala-ra, csak sokkal több figyelmet összpontosít az interaktív kapcsolattartásra. A több mellékelt példaprogram közül az egyik igen érdekes: egy teljes értékű rajzolóprogram.
A HELM első verziószáma 1.65, és ára 250 DM körül várható.

HiSoft CD
3 nyelv egy lemezen

Az angol HiSoft megjelentetett egy CD-t "The HiSoft Language CD-ROM" néven. Ezen megtalálható a cég mind a három népszerű programjának (DevPac Assembler, HighSpeed Pascal, HighSpeed Basic) legújabb változata. A programok futnak a CD-ROM-ról, de a merevlemez használók számára található rajta egy telepítőprogram is. Minden programnyelvhez teljes dokumentáció is jár AmigaGuide formátumban.
HiSoft, The Old School Greenfield, Bedford England MK45 5DE
Tel.: +44 525 718181 FAX: +44 525 713716
E-mail: hisoft@cix.compulink.co.uk

OverDrive CD
A1200-eshez

Egy francia cég az Archos megjelentetett egy PCMCIA felületre csatlakozó dupla sebességű (300K/s) CD-ROM meghajtót Amiga 1200-as gépekhez. Természetesen a meghajtó multisession CD olvasás képes (kezeli a Kodak PhotoCD-ket). Megérti az Audio CD-k és a CD+G formátumú lemezek nyelvét is. Egy külön programmal képes emulálni a CD32-t, és a CD32 programok többsége működik is ezzel a furcsa megoldással.

Plantation v1.0
Elosztva jó!

Az amerikai interVISUAL Software cég bejelentette hálózatokba kötött Amigákra írt programját a Plantation-t, amely a LightWave 3D-t vezérli és lehetővé teszi a képkockák számításának automatikus elosztását a hálózat gépein. A Plantation rugalmas az Amigák számát illetően: a licenszben meghatározott számú gépet képes vezérelni.

A program támogatja a DPS-Personal Animation Recorder-t, minden külön beállítás nélkül. A Plantation bármilyen hálózati szoftver támogat amely lehetővé teszi a megosztott könyvtár és fájlhozzáférést. Ilyenek pl.: Enlan-DFS, Envoy, Parnet, AmiTCP (NFS-el).

A szoftver igen fontos azok számára akik professzionális célokra egyszerre több gépen használják a LightWave-t. Szomorú hír viszont az interVISUAL számára, hogy a NEWTEK bejelentése szerint a LightWave hamarosan több platformon is megjelenő, új 4.0-ás változata beépítve tartalmazza majd ezt a képességet!

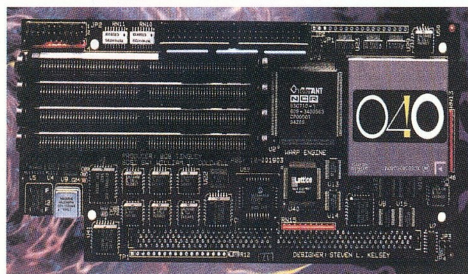
1080 Horseshoe Rd. Augusta, GA 30906
USA

Tel.: (706)793-4007
EMail: chrish@shell.portal.com

Marinov 'Gaborca' Gábor

WarpEngine

A hasítógép, amely megmutatja milyen is lehetett volna az Amiga 4000-es teljesítménye, ha a Commodore kicsivel több energiát és pénzt fektet a processzorkártya megtervezésébe. Az igazsághoz tartozik az is, hogy a Commodore célkitűzése egy alacsony árú (és teljesítményű) kártya volt, s ez bizony nem mondható el a MacroSystem-ről.



Nemrégen sikerült birtokba vennem egy Warpengine-t, s most szeretném megosztani személyes tapasztalataimat a kártyáról. Az amerikai MacroSystem Development már több termékkel bizonyította tudását, s ezúttal sem okoztak csalódást.

Mint ahogyan az a bevezetőből is kiderült, a WarpEngine nem más, mint egy MC68040-es alapú processzorkártya amely azonban néhány dologban különbözik a Commodore által gyártottól. Legelőször is háromféle változatban kapható, ezek csak a processzor órajelében térnek el egymástól: 28, 33 és 40 MHz-en járhat a 68040-es. A processzor mellett található egy Fast SCSI-II-es vezérlő és 4 db SIMM memóriamodul foglalat is. 4, 8, 16, 32 MB-os modulok használhatók (így max. 128 MB-ig bővíthető a memória), s ezek tetszőleges sorrendben keverhetők.

Mivel mindezek egy helyen, a processzorkártyán találhatók, egyetlen Zorro hely sem veszik el a bővítés által. Ez azért is nagy szerencse, mert pl. a RAM bővítés esetében a Zorro buszrendszer kifejezetten lassítja az elérést az alaplapon lévő RAM-hoz képest is.

A most következő rész technikai jellegű lesz, aki nem kedveli ezeket, az nyugodtan ugorja át.

Gondolom sokan hallottak már az Amiga 4000-es RAM elérési problémáiról, annak lassúságáról. Ez azért van, mert az Amiga 4000-es tervezői nem használták ki a 68040-es ún. Burst RAM elérési módját. Ez lehetővé teszi, hogy a 040-es processzor egy egész Cahce sort (16 byte) írjon vagy olvasson az operatív tárból. A normális átvitelnél minden egyes longword-höz (4 byte) 4 órajelciklusra van szükség. Így egy cache-sor írása/olvasása 16 órajelciklust igényel. A Burst elérési módnál ehhez mindössze 10 órajelciklusra van szükség. A hagyományos jelölése ennek 4/2/2/2, ahol az egyes számjegyek az egyes longword-ök átviteléhez szükséges órajelciklusok számát mutatják. Az eredeti Amiga 4000-es 040-es processzorkártyájánál ezek a számok: 7/7/7/7!

Ebből a jelölésből könnyen kiszámítható az adott órajelhez tartozó maximális (elméleti) memória interfész sávszélesség.

Eredeti A4000/040 (25 MHz):
14.3 MB/s
WarpEngine (40 MHz):
64 MB/s

Amint látható ez az érték több mint négyszeres. A memóriaelérés sok alkalmazásnál nagyon fontos tényező a sebesség szempontjából. Első gondolatra talán nem nyilvánvaló, de ilyen a 3D-s programok leképzése (rendering) is. A polygonok árnyalásánál rengeteg számításra van szükség, de ugyanakkor sok memóriaművelet is zajlik.

A cég reklámja szerint egy alap A4000/040-esnél kétszer gyorsabban számol (LightWave) egy 28 MHz-es WarpEngine-el ellátott A4000-es. Általában nem szabad hinni a hirdetésekben leírt ígéreteknek, de ez itt egy ritka kivétel. Az én 28 MHz-es WarpEngine hajtotta gépem pontosan kétszer gyorsabban készíti el a képeket mint egy alapgép.

Még egy érdekesség. A 28MHz-es változatnál a kártyán nincsen processzor. Azt az eredeti Commodore kártyáról kell átszerelni, ez így sokkal olcsóbb megoldás. A RAM-okat is át lehet rakni az alaplapról a processzorkártyára (én is így használom a gépet). A Macrosystem a 28 MHz-es változathoz 80 ns, a 33 MHz-eshez 70 ns, a 40 MHz-eshez 60 ns elérési idejű RAM-okat ajánl az optimális teljesítmény eléréséhez (az alaplapon lévő RAM-ok általában 80 ns-os, vagy 70 ns elérési idejűek).

A kártyán található SCSI-II-es vezérlőről nincs sok mondanivaló. Egy NCR 53C710-es processzorra épül és nagyon gyors. Támogatja a 32 bites Burst módú adatátvitelt a vezérlő és a teljes Amiga memória címtartománya között.

A kártya telepítése nem túl bonyolult, bár a gépet alaposan szét kell szedni hozzá. Összeszerelés után a kártya minden állítgatás nélkül működik.

Itt említeném meg az egyetlen negatívumot ami a WarpEngine-nel kapcsolatos: a külső SCSI csatlakozó hiánya. Ezt egy kábellel lehet megoldani amelyen a belső csatlakozók mellet a végén van egy külső csatlakozó is. Ez névleges összegért külön megrendelhető a MacroSystem-nél, de ez azért bosszantó. Én kikísérleteztem egy gyorsabb megoldást is: egyes cégek kérésre néhány nap alatt készítenek ilyen kábelt.

A kártyához kár egy SCSI (belső) kábel, processzor ventillátor egy 40 oldalas kézikönyv és egy lemez is. A kézikönyv kiválóan megszerkesztett, részletes technikai információkat is tartalmazó mű. Pontos utasításokat tartalmaz a telepítésre, valamint a mellékelt programok használatára nézve is.

A lemezen egy SCSI program, valamint a HDToolbox egy változata található, több kisebb ellenőrző és segédprogram mellett.

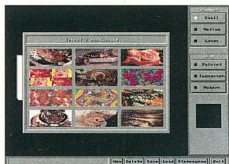
Az árak:
Warpengine 28 MHz (processzor nélkül) : 1600 DM
Warpengine 33 MHz : 2400 DM
Warpengine 40 MHz : 3000 DM

Én nagyon elégedett vagyok a WarpEngine processzorkártyával, és mindenkinek javaslom, akinek egy (relatív) olcsó, gyors és professzionális megoldásra van szüksége Amiga 4000-esének felgyorsítására.

MacroSystem Development
24282 Lynwood,
Suite 201 Novi,
MI 48374 USA
Tel.: (810) 347-3332
Fax : (810) 347-6643

Marinov 'Gaborca' Gábor

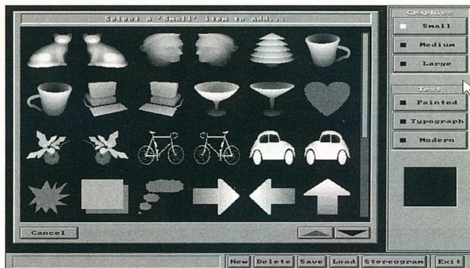
Nemrégiben két streogram program látott napvilágot. Az első a Magic Eye volt, mely nem tartalmazott semmiféle különleges dolgot a képek nézegetésén és egyebeken kívül. A másik hasonló témában kiadott program a Stereoworld. Az elsőhöz hasonlóan ez is egy CD-ROM-on kapott helyet, de meg kell jegyeznem, hogy egy kicsit dühítő, hogy csak 32 MByte van kihasználva. Tudom, hogy olcsóbb manapság a CD, mint a lemez, azonban valamivel azért fel lehetett volna tölteni a tátongó üres helyeket. Na de elég a siránkozásból lássuk a programot, helyesebben a programcsomagot, mert több úton is kalandozhatunk.



Images - ebben a részben a CD-n található képek között tallózhatunk. Nincs valami nagy választék, elég hamar ráunhatunk a nézegetésre. Ha nem jutunk semmire (nem látjuk a képet), akkor a jobb alsó sarokban lévő kis szem ikonnal tudjuk megnézni a kiinduló grafikát. Ugyancsak jobb oldalt található egy kis printer ikon, mely segítségével kinyomtathatjuk a képeket. Nem igazán hiszem, hogy valami nagyon jó minőséget kapnánk, hacsak nem valami igai printerünk van.

Animations & Morps - itt folytatódik az előző téma avval a különbséggel, hogy nem álló stereogrammok virítanak a képernyőn, hanem animációkat követhetünk nyomon a képernyőn, persze csak akkor, ha egyáltalán képesek vagyunk követni a változást a képben. Sajnos hiába indítjuk el SVGA felbontásban a programot, ettől még nem lesz valami fényes a képek minősége, félek attól, hogy közel sem adja vissza a papíron lévő képek minőségét és élvezetét. Az animációt lehetőségünk van leállítani, majd újraindítani, sőt még az egyes fázisok közül a nekünk tetszőt ki is menthetjük. Sajnos igen kevés ilyen jellegű alkotás található a CD-n, egy kicsit nem ártott volna megnövelni a számukat.

Games - Igen érdekes felhasználási területe a stereogramoknak, de hát miért ne. természetesen igen egyszerű játékokról van szó, ne gondoljuk valamiféle csillogó-villogó PC-s csodára. 3 játékot kínál fel nekünk a program. Az első egy faltenisz, melyet akár ketten is játszhatunk. A felső panel normális, azonban az alsó játéktérben az ütőnk, a labda, valamint a leütnivaló téglák mind kissé át vannak dolgozva. Talán ez a legnehezebb játék a 3 közül, nem árt ha egy kicsit edzünk előtte az animációk nézésével, mert könnyen elveszítjük a labdát a nagy kavarodásban. A második játék Lunar Lander névre hallgat. Egy leszállóegységgel kell manővereznünk a Naprendszer különböző bolygóin, ahol természetesen eltérő gravitációval kell számolnunk. Ha rájövünk a taktikára, akkor már nem igazán jelent kihívást a játék. A harmadik játék egy puzzle. Egy stereogram néhány (általában 12) részre fel van szeletelve, majd össze van keverve. Ember legyen a talpán, aki jól ki tudja rakni a teljes képet.

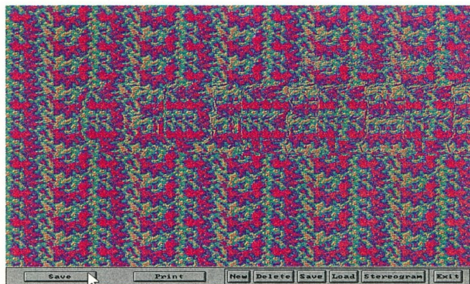


Create Your Own Stereograms - Utolsó nagy részében a programnak végre saját képeket kreálhatunk. Sajnos igen szegényes az alap választék amiből építkezhetünk. Grafikákból 3 méret áll rendelkezésünkre és ezen belül kb. 40 alakzat. Fontokból is írhatunk ki feliratokat, itt a méretünk fix, de legalább annyi variációs lehetőségünk van, hogy 3 fonttípusból választhatunk. Természetesen a kész képeinket kimenthetjük és visszatölthetjük. Ha a Stereogram ikonra kattintunk, akkor elkészíthetjük a kép "stereosított" változatát. Ki kell választanunk, hogy a felajánlott 9 textura közül melyiket választjuk, majd rövid gondolkodás után a gép kiszámolja a képünket. Ki is menthetjük a kész képet, mely BMP formátumban kerül fel a wincsire.

Options - néhány beállítási lehetőséget találhatunk itt, melyek főleg a zenei részekre vonatkoznak, valamint itt van lehetőségünk a printer beállítására.

Összefoglalva az elmondottakat nem igazán tetszett a CD. Nincs igazán kihasználva a téma, látszik az egész alkotáson, hogy egy nagyon gyorsan összecsapott valami, melynél inkább a business szempontok voltak mérvadók. Nagyon szegényes a saját képek elkészítésének lehetősége, ennél sokkal több variációt kéne biztosítania a programnak. Arról már talán ne is beszéljünk, hogy hiába konfiguráltam be a hangkártyát, a program meg sem nyikkant. Szóval a vélemény mindössze ennyi: Ejnye-bejnye!

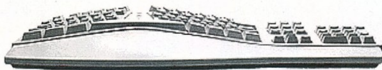
Bear™



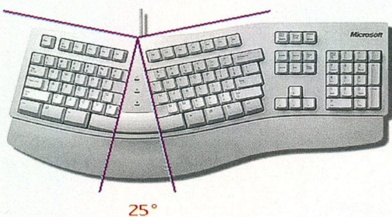


Microsoft Natural KEYBOARD

A Microsoft-ot a legutóbbi időkig csak software-ek készítőjeként ismertük. Egyetlen ismert Microsoft hardware az egér volt. Úgy tűnik azonban, hogy bővíteni kívánja az ilyen jellegű piaci részesedését is.



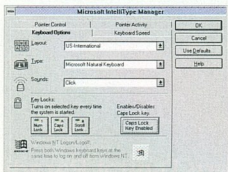
Az elmúlt 25 évben a számítógépek egyre kisebbek lettek, de egyetlen alkatrészük nem változott alapjában: a billentyűzet, mely az első mechanikus írógépek kialakított formáját őrizte meg a legutóbbi időkig. Bár már korábban is voltak próbálkozások a billentyűzet megreformálására, azonban egyetlen nagy számítógépes



25°

cég sem állt a termék mellé. Most azonban talán más a helyzet.

Miért is volt szükséges a design? A meghajlított kialakítás kényelmes megtámasztást tesz lehetővé gépelés közben a kéznek, a 25 fokban megtört billentyűk természetesebb szöget biztosítanak a gépeléshez. Megváltozott a billentyűzet

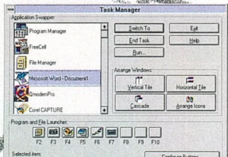


döntésének az iránya is, a korábbi billentyűzeteket két hátsó láb segítségével előre lehet dönteni, az új billentyűzetnél az aljáról lenyitható műanyag lap segítségével hátra(!) dönthető. A megoldás egyébként jóval stabilabb mint a hagyományos lábak. Egy másik érdekes tapasztalat a gombok ketté választása miatt előbb-utóbb mindenki rákényszerül, hogy a



"nagykönyv" szerint gépeljen (legalább is részben), mert messze kell nyúlni, ha a másik kézhez tartozó billentyű lenyomására készülünk.

Az új billentyűzettel együtt, a lehetőségek kiaknázására szolgáló segédprogramokat is kapunk (IntelliType Software). Ilyen segédprogram pl. az új grafikus Task Manager, mely a Windows emblémával ellátott billentyűkkel is előhívható. Érdekes, hogy a Microsoft mind a bal, mind a jobb oldalon azonos emblémával látta el a gombokat. Ez a koncepció már az Amiga billentyűzet Amiga emblémás billentyűinél sem volt szerencsés (meg is változtatták, az egyiket korvonallal megrajzoltra, hogy egyértelmű legyen az, hogy mikor melyiket kell megnyomni), hasonlóan valamiért ismét Alt felirattal lát-



ták el a jobb oldali Alt billentyűt, noha korábban funkciója már különvált a bal oldali Alt billentyűjétől. A legtöbb gyártó Alt Gr azonosítóval látja el, utalva a más funkcióra. Még egy új billentyűvel bővült a kínálat, a jobb oldali Windows és Ctrl gomb között helyezkedik el a menü emblémával jelölt újabb gomb. Ennek segítségével egyes menükhöz gyorsabban férhetünk hozzá, e gomb feladata megfelel a jelenleg a jobb oldali egérgombra definiált menü előhívási lehetőséggel. Az új Task Manageren kívül lehetőségünk van hanghatásokat rendelni az egyes billentyűkhöz. A választható hangok érdekesek, de személy szerint nem rajongok az írógép kattogásért. A billentyűzet egyébként halk, a gombok elég lágyan (kis erővel) mozgathatók, de határozott megnyomási érzetet biztosítanak. Így a hosszabb ideig tartó gépeléssel sem kell megerőltetni az izmokat. Persze a gépelés nem (túlságosan) egészséges, ezért a kézikönyv a lassan elmaradhatatlan figyelmeztetésen kívül tanácsokkal is szolgál a helyes



számítógépes környezet és munkamódszer kialakítására. Az IntelliType Managerhez visszatérve, lehetőségünk van a különféle Lock (Num, Scroll, Caps) billentyűk vezérlésére is. Ezek ki-, ill. bekapcsolhatók, ill.



letiltható a hatásuk. A billentyűzet használata csak a Quark Xpress- nél okozott problémát, nemzeti sajátosságnak találata és nem volt hajlandó elindulni... Itt csak a software okozta a galibát, önmagában a billentyűzet gond nélkül működött.

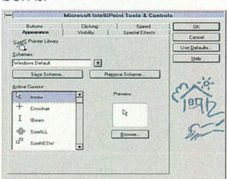
A billentyűzet PS/2 csatlakozóval rendelkezik, de gond nélküli alkalmazhatósághoz 5 pólusú DIN csatlakozóra átalakító adaptert is mellékelnek.

(JOCO)

Microsoft Home MOUSE

Ez egy új rágcsáló hivatalos neve, mely mind méretében, mind alakjában eltér a megszokott fehér (ill. szürke) Microsoft egerektől. A korábbiaknál kisebb méret, ill. a megváltozott alak zavaró lehet azoknak, akik már megszokták a régebbi típust.

A megszokott egérvezérlő software is alaposan megváltozott, az IntelliPoint Tools & Control névre hallgató új változat sokkal több állítási lehetőséget kínál a felhasználónak. Például lehetőség van a pointer alakjának megváltoztatásán kívül, hanghatásokat és animációkat is az egyes egérállapotokhoz rendelni. Ez csak olyan alkalmazásoknál okozhat problémát, melyek használják a hangelőállításra szolgáló eszközt. Így már nem lehet csodálkozni, hogy az egérvezérlő software két HD-s lemezenyi. Szerintem ez még akkor is túlzás, ha a software többnyelvű, mint esetünkben is.



Az egér mind soros portra, mind mouse portra (PS/2) csatlakozó változatban készül.

(JOCO)

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD[32] + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	10780 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9840 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	10992 Ft
586 90-100MHz, 512kB c. OP.,4PCI,2VL	37680 Ft

Processzorok

486DX-33 MHz processzor	INTEL	12992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	12640Ft
	AMD	19192 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	13280 Ft
	AMD	19520 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	17600 Ft
	AMD	20992 Ft
	INTEL	19992 Ft
486DX2-80 MHz processzor	AMD	19992 Ft
486DX4-100 MHz processzor	AMD	44400 Ft
	INTEL	52720 Ft
586 Pentium 60/66/90 MHz		49992,63600,77200 Ft

Monitorok

14" SVGA color Axion (1024×768,0.28)	27992 Ft
17" SVGA c. Daewoo/PGA (1280×1024,0.28,LR,NI,Dig.)	87992 Ft
15" SVGA color Axion (1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	37400 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1200 Ft
Hurrican IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA L.B.	2240 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2952 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4496 Ft
Trident 8900D VGA	2640 Ft
S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15760 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP 70ns	688 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1496/4096/13600 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	13600 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	35200 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	57992 Ft
170/ 270/ 340/ 420 MB hard disk	16992,18400,20720,21992 Ft
520 MB hard disk	25992 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	55600 Ft
1400/2200 MB hard disk SCSI	111992,139992 Ft

Hangkártyák:

SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	6600,10480,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16800,32400 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15840,26400 Ft
Hangfalak	2800,9920 Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Pentium cooler	696/1040 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	13360 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	2760 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Fax/modem 14400 külső + sw	18040 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA kártya				
			270 MB	340 MB	420 MB	270 MB	340 MB	420 MB	520 MB	1000 MB
A386SX-40 MHz		2 MB RAM	59.016	61.016	62.288	77.752	79.752	81.024	85.024	114.632
A386DX-40 MHz	8 k c	4 MB RAM	70.600	72.600	73.872	89.336	91.336	92.608	96.608	126.216
C486SLC-33 MHz	64 k c	2 MB RAM	62.256	64.256	65.528	80.992	82.992	84.264	88.264	117.872
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	83.240	85.240	86.512	101.976	103.976	105.248	109.248	138.856
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	83.880	85.880	87.152	102.616	104.616	105.888	109.888	139.496
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	88.200	90.200	91.472	106.936	108.936	110.208	114.208	143.816
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	97.592	99.592	100.864	116.328	118.328	119.600	123.600	153.208
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	116.116	118.116	119.388	134.852	136.852	138.124	142.124	171.732
Pentium 60 MHz	512 k c	8 MB RAM	156.200	158.200	159.472	174.936	176.936	178.208	182.208	211.816

Western Digital Paradise

hangkártya

16 bites, Multi CD, DSP processzor,
Wavetable synthesis

Kompatibilis: MPC, Sound Blaster, AdLib,
Windows Sound System, Eusynth-1, MIDI,
Roland MPU 401

15.992 Ft



1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel

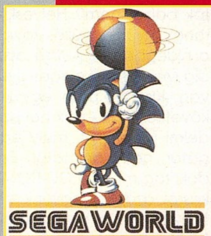
23.920 Ft

Több mint 50 CD[32] program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

NOVOTRADE 2C Kft.

SEGA

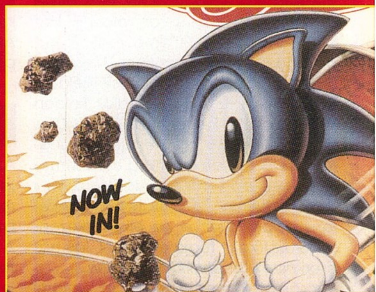
Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft





ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők





Bevezető

Sziasztok! Először is mindenkinek jó ST-t, jó szurkolást kívánok! Lenne hozzátok egy apró kérdésem, milyen hónapot írunk?? Ne, ki ne mondjátok hangosan!! Írjátok le egy levlapra, s a szerencsés nyerteseknek visszaküldjük! De aki nem tudja, bátran NE lapozzon hátra, megmondom: március.
Na, ha ezt ilyen szépen összehoztuk, akkor már azt is bátorkodom megkérdeni, mi van márciusban? Tavasz? Igen, de nem feltétlenül ez a helyes válasz. A kalandozóbb kedvűeknek megsúgom, hogy a pont egy évvel ezelőtti GURU-ban is van róla szó. Hát persze, megint CeBIT time van!
Na meg persze Frankfurt Messe. S hogy ez mér' olyan fontos? Például bemutatják az első hivatalos Falcon klónt, a C-LAB Falcon mk II-t (68040-es proci, DSP96001, még erősebb hangrendszer stb.), de lesz még mit csemegézni ezeken a rangos kiállításokon, s természetesen a látottak egy-két fényképpel díszítve az elkövetkezendő GURU(ka)-t fogja ékesíteni, így hát cserkészek fel. *shhkkhhszzzzskhh...*
Bocsássatok meg Testvéreim, valami energiatúltengést kaphatott a Kék Kristály, csak így szökhetett ki belőle ez a számunkra barbár nyelvezetű szövegfoszlány. Amióta Ibm Telin, a Nagy Bádog Dobozok halhatatlan kalifája a környékünkön űzi rettenetes mágiáját, azóta háborog felföldünk energiamezője! Személyesen fogok erről konzultálni Magiszterünkkel!
Közöz imádkozásunk előtt felolvasnám Urunk e havi üzenetét, mely így szól: "Mélységes üdvözletem minden kedves olvasónknak! Mindenki kapcsolja be magnóját, rádióját vagy egyéb hasonszőrű zajkeltő eszközét (pl. porszívó, anyós), így már mindenki multimédiásan élvezheti az Atari Oldalak, az élethűség kedvéért néhányan megpróbálkozhatnak hangos felolvasással, s az így fellépő DAT minőségű beszédszintézissel emelhetik a színvonalat. Ha esetleg még a TV is be van kapcsolva, akkor kész a teljes élvezet! De mielőtt mindenki belevetné magát mellszélességében az Atari Oldalakba és teli szájjal kezdené habzsolni, előtte bátorkodok egy-két szót szólni a mostani kínálatról. Először is itt van ez a király bevezető!! Szerintem tök baba, nem? Helyes! A Floki-és-a-rongy nyúlós-nyúzós rovatunk ebben a hidegben egy kissé összement, pedig Memphisto eleget gyúrta, most ez van. Kisrétes után egy kis bemutató következik az Apex nevezetű kereskedelmi Media-ról, mely egy kiváló aligátor, nem, animátor. Ezután Chaos doki fog mesélni CD-ROM-ról és a farkasról, azaz mit együnk... izé bocs, mit tegyünk, ha nyakunkba ugrik egy CD-ROM, s szeretnénk, ha gépünk közelebbi kapcsolatba kerülne vele.. Majd Scintillation of Coma fog egy pár szót szólni a legújabb(?) sharewarekről. Akkor, parancsoljatok, tálalva!" Most pedig imádkozzunk...

Lord Chaos

HÍREK

Az előző, és a mostani szám lapzártája közti rövid időkülönbség miatt a Hírek rovat most csak jelképes lesz, a benne levő néhány hírrel.
A **Cannon Fodder** fejlesztője bejelentette, hogy a program február 13-án jelenik meg Jaguárra.



A System Solutions most dobta piacra a **LIGHTHOUSE toronyházat**, ami egy csinád magad upgrade kit Atari STFM gépekhez, de használható Mega és Falcon számítógépekhez is. Kérésre a cég maga is vállalja a gép beszerelését a házba.
12 új Falcon játék van előkészületben, közöttük a régi Amiga siker, a **Pinball Fantasies** és az **Evolution Dino Dudes**.
Tavaly, december 16 és 19 között tartották meg az első francia ATARI show-t Párizsban.
Szintén most jelent meg a **Hermes**, az első teletext dekóder Atarira, ami a közölt képek és paraméterek alapján elég biztató jövőnek nézhet elébe.



Elkészült az **Overlay** multimédia program 2.0-ás verziója, ami a hozzá megvehető modulok segítségével tud feliratozni, FLI, MPEG animációkat lejátszani, infravörös távirányító segítségével pedig vezérelhetünk vele hifi tornyot is.

Memphisto

SHAREWARE

A maradék kis helyen ismertetni szeretnék két cool shareware utility-t.
Az első, a **PhotoCrome V4.0**. A legjobb képnézőke ST/e-re, mely színredukcióval és/vagy trükközéssel mutatja meg a 256 színű/HAM/TC képeket. Támogatott formátumok: Targa, RAW, GIF, IFF (IFF-24 is), RGB (4096 valós szín, viszont 20 Hz-en!). Emellett van egy saját, a PCS, melyben menteni is lehet. Ez ST-s körökben egyre inkább terjed, hiszen egyedülálló a 96 szín/sor lehetősége.
A **Fansi**, nevéhez híven egy ANSI rajzolóprogram. A szokásos rajzfunkciók mellett van pár speciális, a karakteres kinézetből adódó is. Természetesen rendelkezésünkre áll a standard 16 szín. A leginkább használatos betűkészletek (pl. vonalak, dither-szerű karakterek) a funkcióbillentyűkkel elérhetők. Mentés ASCII-ben és ANSI-ben is lehetséges. A jövőbeli verziók tartalmazni fognak object és font library-ket (nem kell görcsölni nagy betűk rajzolásával).

Scintillation

Apex Media

Ha megkérdeznék egy ataris felhasználót, mi jut eszébe először arról a szóról, hogy animátor, akkor nagy valószínűséggel a *Cyber Paint*-et emlegetné.

Nos, a maga idejében egy nagyon kellemes kis animátor volt Tom Hudson-tól, aki manapság az Autodesk Animatort és a 3D Studio-t fejleszti PC-n, azonban azóta Földünk megfordult néhányszor a nap körül, a 16 szín ideje lejárt, és a Falconok is a piacon vannak, így hát szükség lett egy korszerűbb animátorra, mely kihasználja a sólyom képességeit. Erre a feladatra vállalkozott a Black Scorpion nevezetű csapat, mikor tavaly meghirdette a *ChromaStudio 24*-et, melynek alapkoncepciója a *CyberPaint*-ből indul ki, persze a nagyobb gép erőforrásaira erősen támaszkodva (DSP56001 filterek stb.).

Sajnos, valami apró malőr miatt a nagyon várt ChromaStudio nem jelent vagy nem jelenhetett meg. Erre a fejlesztői gárda gondolt egyet, egy kicsit átdolgozta a programot, került bele még egy-két újabb kód, s kiadta megújult szoftverét *Apex Media* néven. Szerénységem az elkövetkezendő sorokban erről a fantasztikus programról szeretné tájékoztatni a kedves olvasókat.

Elsőként kezdeném néhány paraméterrel. A program teljesen assemblyben íródott, alapban támogatja a Falcon 256/16bit TrueColor módját a standard felbontási módokban, extraként támogatja a fizikai képméretnél nagyobb képek használatát, színeknél pedig az 512 / 4096 / 16.7 milló színmélység használatát. Sajnos nem támogatja a harddisk-recording technikát, azaz erősen függünk a memória méretétől, ellenben kárpótolja eme "hibáját" (nem feltétlenül az, csak nagyon kevés és drága szoftver ismeri) gyorsaságával és takarékos helykihasználásával (egyébként a program folyamatosan kijelzi az aktuális memóriafoglaltságot).

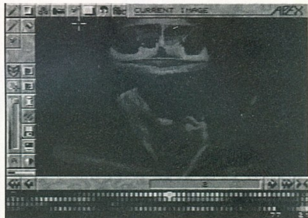
A file-formátumok támogatásában is élen jár az Apex, azaz támogatja az ismert ST-s formátumot: PI1/PC1 *(Degas Elite)*, SPU *(Spectrum 512)*, SEQ *(Cyber Paint)*; az ismertebb "nemzetközi" formátumokat: IFF, PCS, TGA, JPG, GIF, FLI/FLC; és még néhány kevésbé közismert formátumot: MTV, ANM, DAC, FWR. Érdekessége, hogy CFN *(Calamus)* fontokat használ szövegeknél. Saját animációs formátuma is van, ez az APX.

A bevezetőben emlegettem a DSP-t, természetesen az Apex erősen támogatja. Ez különösen JPEG képek betöltése esetén vagy különböző szűrők használatakor tűnik ki sebességben. Az Apex Media képdigitalizálást is lehetővé tesz az *Exposé* digitalizáló segítségével, mely egy külön hardver-kiegészítő, de itt is támogatást élvez. Ami még külön a javára írható, hogy támogatja a genlock-ot és az ún. upgrade processzorokat, azaz ha van egy gyorsabb processzorkártyánk a sólymunkban, akkor itt átkapcsolhatunk arra, vagy vissza.

Ennyi technikai jellegű információ után térjünk rá az Apex felületére. Nos, ez egy igen gusztusosan megformált, strukturálisan átgondolt grafikus felület.

Alapszituációban a felső sorban láthatjuk a "toolbar"-t, azaz a főmenüt, ahol egymás után sorakoznak a különböző eszköztárak ikonjai, a mellettük lévő területen pedig az aktuális eszköz szóbeli megnevezése olvasható. A "toolbar" alatt, a bal oldalon sorakoznak az aktuális eszközcsoport eszközei, innen válogathatjuk ki a kívánt munkaeszközt. Minden eszközt a bal egérgombbal való rákattintással aktiválhatunk, amelyet pedig lehet konfigurálni, annál a jobb gombbal való kattintás után előbukkanó panelen *("párbeszédablak" - háhháháááá!! - magyar Kicsiny-Lágy Ablakok (ejcsd: mikroszaft vindóz(is)))* tehetjük meg.

Az eszközök alatt közvetlenül sorakozik néhány fontos, gyakran használatos eszköz is. Mindjárt a bal oldalon levő, lefelé elnyúló potméteren az animáció lejátszási sebességét lehet beállítani. Mellette sorrendben fentről lefelé találjuk a programra vonatkozó beállításokat előhívó, a brush-kiválasztó, a töltő/mentő, a videomód-beállító, és a kilépő gombokat. A bal alsó sarokban található gombon pedig beállíthatjuk, hogy egy adott művelet az aktuális képre, a teljes vagy kiválasztott képsorra vonatkozzon. Végül legalul találjuk a 256 színből álló palettát, ahol ki tudjuk választani az aktuálisan felhasználandó színt vagy színsort. Ezek alatt találjuk jobb oldalt az egér aktuális koordinátáit, bal oldalt pedig négy kört. Ezek a körök folyamatosan lesznek telítettek vagy üresek egy-egy művelet során, azaz itt tudjuk lemérni, hogy folyik-e valami ("szaladnak" a körök), vagy üresjárat van-e. Ha nem csinálunk vagy csináltatunk semmit, akkor természetesen itt nem történik semmi.



Most essék néhány szó a program alapszintű kezeléséről. Nos, aki ismeri valamennyire is a Cyber Paint kezelési technikáját, annak gyerekjáték lesz ezt is megszokni, itt is a bal egérgombbal a munkaképre való kattintással tüntethetjük el vagy hozhatjuk vissza a teljes eszköztárat. Az "esc" billentyűvel vághatunk blokkot, a "tab" automatikusan vágja nekünk. A kivágott blokkot tudjuk elforgatni, kicsinyíteni / nagyítani, tudunk vele rajzolni is. Itt hadd említsem meg, hogy TrueColor módban akár egy félképernyőnyi nagyságú blokkal is ugyanolyan sebességgel rajzolhatunk, mint egy ceruzával, ez pedig profi assembly szintű programozást sejtet és nagyon használhatóvá teszi az Apexet.

Végezetül hadd szóljak a program sebességéről. Erre csak egy szó illik: gyors! Az Apex Media-nak van egyedül olyan morfózere, melyet ki lehet várni, ez pedig nagyon sok plusz pont. Jellemző rá a gyorsaság, így növekszik természetesen a használhatósági foka, ez pedig sokat számít.

Mindenkinek nyomatékosan javaslom aki ugyan nem profi, de igényes animátort keres Falconjára.

CD körkép

Napjaink egyik legjobban, szó szerint robbanásszerűen fejlődő piaca a CD-ROM piac. Itt természetesen a fő vonulat a PC-s ág, de oldalágként, ha ugyan szerényebb mértékben is, de ott van az Atari is. Eme rövid cikk keretén belül szeretnék egy-két szót szólni ebben a témában, tanácsot adni azoknak, akiket foglalkoztat a CD-ROM gondolata, de nem ismerik eléggé a helyzetet. Első kérdés, ami felmerülhet, hogy:

- Mi van az ataris CD-ken, azaz mi a választék?

Sajnos a játékfejlesztők nem kényeztetnek el minket CD-s játékokkal, így hát az ataris CD-k legnagyobb része shareware / PD szoftverek gyűjteménye, egy ilyen CD-n több ezer program rajta van szekciókra szétbontva, találhatunk itt játékot, szövegszerkesztőt, module playereket, külön Falcon-szekciót, képeket, modulokat, fontokat, azaz nagyon sok mindent.

Aztán van jó néhány CD csak a Calamus nevű közismert DTP-s programhoz, ezeken rengeteg fontot, clip artot és még sok-sok hasznos kiegészítőt találhatunk.

Egyébként az Atari az ISO 9660 formátumú CD-ket tudja általában olvasni (driver dolga), ez megegyezik a PC-s CD-k formátumával, tehát ha találunk olyan PC-s CD-t melyen vannak számunkra hasznos dolgok, akkor bátran vegyük meg, az Atari ezt is elolvassa. Még megemlíteném, hogy a Kodak PHOTO-CD-ket is tudunk olvasni, erre vannak külön specifikus programok, melyek az ezeken található képeket képesek elolvasni, megjeleníteni, ill. más formátumokban kimenteni (ilyen szoftver pl. a Photo Studio).

- Mire használhatunk egyáltalán egy CD-ROM-ot?

Hát igen, ez egy fogós kérdés... A szokásosakon kívül még hallgathatunk vele zenét és nézegethetünk Kodak PHOTO-CD-ket megfelelő szoftver segítségével(!).

- Milyen típusú CD-ROM-ot használhatunk Atarihoz?

Erre az egyértelmű válasz a SCSI CD meghajtók. Sajnos ezek drágábbak az AT-BUS-os kollegáival szemben, de csak ez az egy hátrányuk. Ugyan létezik ST-hez AT-s megoldás, méghozzá a ROM-portra csatolható *CD-ROM-ROM* nevezetű kártya, melyhez Mitsumi CD-ROM-okat csatlakoztathatunk, de nem feltétlenül javasolt. A szakirodalmak bátran javasolják bármilyen SCSI CD-ROM használatát, különösen a Toshiba mulitsession meghajtókat, melyek a legtöbbet nyújtják (Audio track grabbing, multisession PHOTO CD támogatás stb.).

Javasolt a duplasebességes (kb. 300 kbyte/sec) CD-ROM. Néhány általunk kipróbált SCSI CD-ROM: Sony CDU-561, Sony CDU-55S (2.5× sebesség, nagyon gyors!), Philips.

- Mi kell a CD-ROM-hoz még hogy működjön?

Ez egy nagyon fontos kérdés, vegyük is sorjában. Mivel legtöbbünk ST-je, Falconja a hagyományos házába van csomagolva, így CD-ROM-unk csak külső lehet, azaz külön ház + táp. Na most ugye kell egy madzag gépünk és a meghajtó közé.

A Falconosok előnyben vannak, mivel a SCSI vezérlő benne van a gépben, csak a külső csatlakozó nem egészen szabványos, a SUN gépeken is megtalálható ún. SCSI II típus. Ide "csak" egy nem is olyan olcsó SCSI D Sub C - SCSI átalakító kábel kell.

Az ST-seknél már problematikusabb a dolog, nekik ugyanis nincsen SCSI vezérlő beépítve, tehát szükségük van egy ilyen kontrollerre. Talán a legpraktikusabb megoldás az ICD madzagja, vagy a H&S GmbH "koppintása", a HDPLink, mely semmi más, mint egy kábel, melyet az ST-k ACSI portjára kell csatlakoztatni, a másik végét pedig a CD-ROM-ba, a vezérlő pedig a SCSI csatlakozóba van belerejtve. Nem kell szerelni, ez egy igazán egyszerű és elegáns megoldás.

Végezetül akinek TT-je vagy MegaSTE-je van, annak csak a külső Macintosh szabványú SCSI portra kell kötniük a CD-ROM-ot, ellenben a MegaSTE-kbe kell rakni SCSI vezérlőt, ha nincs. ST-sek figyelem! A tapasztalatok azt mutatják, hogy ha nem közvetlenül az ACSI portra csatlakoztatjuk vezérlőnket, hanem esetleg egy birtoklott Atari Megafile típusú ACSI portos winchester vagy hasonló eszköz mögé, akkor működési problémák léphetnek fel, esetleg egyáltalán nem fog működni a vezérlő!

- Kell még valami a működéshez?

Most érkeztünk el a végső, legfontosabb állomáshoz, a CD-ROM driverekhez. Az Atari számítógépek alapban nem kezelnek CD-t, így szükség van valami szoftveres kiegészítőre, ezeket hívják CD-ROM drivereknek. Ezekből létezik néhány fajta, kiemelném most kettőt közülük.

Az első a H&S által készített CD-Tools-a mely egy komplett CD-ROM-drivert, installálót és egy Audio CD-Playert tartalmaz, melynek segítségével zenei CD lemezjátszónak használhatjuk CD-ROM-unkat. Nos, ez a CD-Tools egy kiváló szoftver, ajánlott minden típusú Atarihoz, ellenben a tapasztalatok azt mutatják, hogy a HDPLinket nem szereti. Ehhez tudom bátran javasolni az Extendos-t, mely kiváló példát mutat egy ST-vel és egy Sony CDU-55S-sel párosítva. A töltési sebesség erősen egy winchesterére emlékeztetett, ezenkívül ki lehetett várni a Show Info-t...

Ha CD-Tools-unk van, annak könnyű az installálása, az installáló szoftver automatikusan elvégzi a beazonosítását a CD-ROM-nak. A CD-Tools CD driverének Metados a neve, ezzel a programmal találkozhatunk AUTO alkönyvtárunkban. Hozzátartozik egy config.sys file, melyben megtalálható szöveges formában a teljes konfiguráció, módunk van ehhez hozzáférni, átjavítani.

Az Extendos installálása már nem ilyen egyszerű, egyébként felépítése nagyon hasonlít a Metados-hoz, itt a konfigurációs file-t extendos.cnf-nek hívják, és gyakorlatilag ennek felépítése is megegyezik kollegájával, config.sys-szel. Az Extendos-hoz adott szövegfile-ban megtalálhatjuk az installáció teljes menetét.

Mivel elfogytak a kérdések, meg rövid cikket ígértem, így hát befejezem. Kinek kérdése van, bátran forduljon hozzám bizalommal.

Adios Atari Amigos!

Lord Chaos

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!
Az utóbbi időben jelentkező megalomániám egyre aggasztóbb méreteket ölt. Mivel a forráslista mérete csak a legszükségesebb információk számára hagy helyet, a részletesebb magyarázat a következő hónapra marad. Alább látható két forráslista plusz egy include file. A források külön-külön fordítandók, majd a két object kódot össze kell linkelni, lehetőleg úgy, hogy a kick.o kerüljön előre. S hogy mit is csinál a program? Gyakorlati haszna jelen állapotában nincs, de remélhetőleg érthetően demonstrálja az AmigaOS egy érdekes lehetőségét, a taskok külső megszakítását. S hogy milyen módon teszi ezt, azt megtudhatjuk a rövid szünet után. Don't go away!

Prunoki, official Amiga carpenter since 1990
E-mail: hegyvari@vax.jozsef.kando.hu

```
;kick.asm
        include  "exec_lib.i"

        include  "exec/memory.i"
        include  "exec/tasks.i"
        include  "exec/lists.i"

        include  "msg.i"

        xref     TaskName
        xref     TaskCode
;=======================================================
        section  start,code

s       movem.l  d1-d7/a0-a6,-(sp)
        move.l   4.w,a6
        lea      s(pc),a0
        move.l   -(a0),d0
        asl.l    #2,d0
        move.l   d0,a1
        move.l   (a1),(a0)

        bsr      AllocMem

        move.l   Tcb(pc),a0
        move.b   #NT_TASK,LN_TYPE(a0)
        move.l   #TaskName,LN_NAME(a0)
        move.l   Stack(pc),d0
        move.l   d0,TC_SPLOWER(a0)
        add.l    #4096,d0
        move.l   d0,TC_SPREG(a0)
        move.l   d0,TC_SPUPPER(a0)

        lea      TC_MEMENTRY(a0),a1
        NEWLIST  a1

        move.l   MemList(pc),a0
        move.w   #3,ML_NUMENTRIES(a0)
        add.l    #ML_SIZE,a0
        move.l   Stack(pc),ME_ADDR(a0)
        move.l   #4096,ME_LENGTH(a0)
        addq.l   #ME_SIZE,a0
        move.l   Tcb(pc),ME_ADDR(a0)
        move.l   #TC_SIZE,ME_LENGTH(a0)
        addq.l   #ME_SIZE,a0
        lea      TaskCode,a1
        subq.l   #8,a1
        move.l   a1,ME_ADDR(a0)
        move.l   (a1),ME_LENGTH(a0)

        jsr      _LVOCreateMsgPort(a6)
        tst.l    d0
        beq.w    Fail
        move.l   d0,MPort
        move.l   Tcb(pc),a0
        move.l   d0,TC_Userdata(a0)

        move.l   Tcb(pc),a0
        lea      TC_MEMENTRY(a0),a0
        move.l   MemList(pc),a1
        jsr      _LVOAddHead(a6)

        move.l   Tcb(pc),a1
        lea      TaskCode,a2
        sub.l    a3,a3
        jsr      _LVOAddTask(a6)
        clr.l    Stack
        clr.l    Tcb
        clr.l    MemList

        move.l   MPort(pc),a0
        bsr      SafeGetMsg
        move.l   d0,CurrentMsg
        move.l   d0,a0

        move.l   SignalMask(a0),d0
        move.l   TaskControl(a0),a1
        jsr      _LVOSignal(a6)

        move.l   CurrentMsg(pc),a1
        jsr      _LVOReplyMsg(a6)

        bsr      ShutDown

PEnd    movem.l  (sp)+,d1-d7/a0-a6
        moveq    #0,d0
        rts
;=======================================================
;a0:Port
;d0:Msg
SafeGetMsg  move.l   a6,-(sp)
            move.l   4.w,a6
            move.l   a0,-(sp)
GetMsg      move.l   (sp),a0
            jsr      _LVOGetMsg(a6)
            tst.l    d0
            bne.s    GotMsg
            move.l   (sp),a0
            jsr      _LVOWaitPort(a6)
            bra.s    GetMsg
GotMsg      addq.l   #4,sp
            move.l   (sp)+,a6
            rts

;=======================================================
AllocMem    moveq    #TC_SIZE,d0
            move.l   #MEMF_CLEAR!MEMF_PUBLIC,d1
            jsr      _LVOAllocMem(a6)
            move.l   d0,Tcb
            tst.l    d0
            beq.s    Fail

            move.l   #4096,d0
            move.l   #MEMF_CLEAR!MEMF_PUBLIC,d1
            jsr      _LVOAllocMem(a6)
            move.l   d0,Stack
            tst.l    d0
            beq.s    Fail

            moveq    #ML_SIZE+ME_SIZE*3,d0
            move.l   #MEMF_CLEAR!MEMF_PUBLIC,d1
            jsr      _LVOAllocMem(a6)
            move.l   d0,MemList
            tst.l    d0
            beq.s    Fail
            rts

Fail        bsr      ShutDown
            bra.s    PEnd

ShutDown    move.l   4.w,a6
            tst.l    Stack
            beq.s    .no1
            move.l   Stack(pc),a1
            move.l   #4096,d0
            jsr      _LVOFreeMem(a6)

.no1        tst.l    Tcb
            beq.s    .no2
            move.l   Tcb(pc),a1
            moveq    #TC_SIZE,d0
            jsr      _LVOFreeMem(a6)

.no2        tst.l    MemList
            beq.s    .no3
            move.l   MemList(pc),a1
            moveq    #ML_SIZE+ME_SIZE*3,d0
            jsr      _LVOFreeMem(a6)

.no3        tst.l    MPort
            beq.s    .no4
            move.l   MPort(pc),a0
            jsr      _LVODeleteMsgPort(a6)

.no4        rts

Tcb         dc.l     0
Stack       dc.l     0
MemList     dc.l     0
MPort       dc.l     0
CurrentMsg  dc.l     0

            end
```

```
;=======================================================
;task.asm
            include  "exec_lib.i"

            include  "exec/nodes.i"
            include  "exec/tasks.i"

            include  "msg.i"

            xdef     TaskName
            xdef     TaskCode

;=======================================================
            section  task,code

TaskCode    move.l   4.w,a6
            jsr      _LVOCreateMsgPort(a6)
            move.l   d0,GetPort
            tst.l    d0
            beq.w    TFail

            sub.l    a1,a1
            jsr      _LVOFindTask(a6)
            move.l   d0,a0
            move.l   TC_Userdata(a0),SendPort
            move.l   #ExceptCode,TC_EXCEPTCODE(a0)
            move.l   #ExceptData,TC_EXCEPTDATA(a0)
            move.l   a0,Tcb

            moveq    #-1,d0
            jsr      _LVOAllocSignal(a6)
            move.l   d0,SigNum
            tst.l    d0
            bmi.s    TFail
            moveq    #1,d1
            asl.l    d0,d1
            move.l   d1,SigMask

            moveq    #-1,d0
            move.l   SigMask(pc),d1
            jsr      _LVOSetExcept(a6)

            lea      MsgBlokk(pc),a1
            move.l   GetPort(pc),MN_REPLYPORT(a1)
            move.l   SigMask,SignalMask(a1)
            move.l   Tcb(pc),TaskControl(a1)
            move.l   SendPort(pc),a0
            jsr      _LVOPutMsg(a6)

WaitPort    move.l   GetPort(pc),a0
            jsr      SafeGetMsg
            move.l   d0,a0
            cmp.b    #NT_REPLYMSG,LN_TYPE(a0)
            bne.s    ProcessMessage

            bsr      ShutDown
TEnd        sub.l    a1,a1
            jmp      _LVORemTask(a6)

;=======================================================
;a0:Message
ProcessMessage       move.l a0,a1
            jsr      _LVOReplyMsg(a6)
            bra.s    WaitPort

;=======================================================
;a0:Port
;d0:Message

SafeGetMsg  move.l   a6,-(sp)
            move.l   4.w,a6
            move.l   a0,-(sp)
GetMsg      move.l   (sp),a0
            jsr      _LVOGetMsg(a6)
            tst.l    d0
            bne.s    GotMsg
            move.l   (sp),a0
            jsr      _LVOWaitPort(a6)
            bra.s    GetMsg
GotMsg      addq.l   #4,sp
            move.l   (sp)+,a6
            rts

;=======================================================
TFail       bsr      ShutDown
            bra.s    TEnd

ShutDown    tst.l    SigNum
            bmi.s    .no1
            move.l   SigNum(pc),d0
            jsr      _LVOFreeSignal(a6)
.no1        tst.l    GetPort
            beq.s    .no2
            move.l   GetPort(pc),a0
            jsr      _LVODeleteMsgPort(a6)
.no2        rts

;=======================================================
;=======================================================
;=======================================================
ExceptCode  move.l   $dff180,-(sp)
            move.w   #$1000,d7
csik        addq.l   #1,$dff180
            dbf      d7,csik
            move.l   (sp)+,$dff180
            rts

ExceptData  dc.l     0

;=======================================================
GetPort     dc.l     0
SendPort    dc.l     0
SigMask     dc.l     0
SigNum      dc.l     0
Tcb         dc.l     0

TaskName    dc.b     "VisitorTask",0
MsgBlokk    dcb.b    MSG_SIZE,0

;=======================================================
            end
```

```
;msg.i:
            IFND     __MSG
__MSG       SET      1

            IFND     EXEC_TYPES_I
            INCLUDE  EXEC/TYPES.I
            ENDC

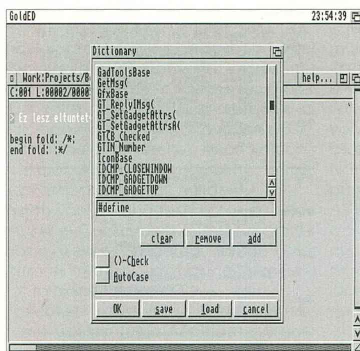
            IFND     EXEC_NODES_I
            INCLUDE  EXEC/NODES.I
            ENDC

            STRUCTUREMSG,MN_SIZE
            LONG     SignalMask
            APTR     TaskControl
            LABEL    MSG_SIZE

            ENDC     __MSG
```

GoldEd

Minden programozónak nélkülözhetetlen segítőtársa egy olyan editor, szerkesztő, mely a lehető legjobban idomul gazdája kezéhez, gyors és megbízható. Az Amiga fordítók nagy része CLI-ből indítható, s nem tartalmaz a PC-s társakhoz hasonló mértékben integrált fejlesztőrendszert. Arról lehet vitatkozni, hogy ez vajon előny vagy hátrány, de egy biztos: a kevésbé integrált rendszer könnyebben módosítható, mint az, amelyet több irányból is gondosan

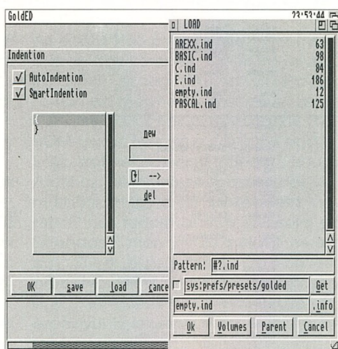


bebetonoztak, csak azért, hogy a kezdők mozdulatait megkönnyítsék.

Ilyen fordítókat tartalmaz a fejlesztőrendszerek nagy része, a DevPactól a SAS/C-ig, beleértve a rendkívül sok platformon megtalálható GNU C-t. Egyetlen populáris assembler tartja még magát, nevezetesen az AsmOne, de komolyabb feladatoknál már minden ízében recseg-ropog. A fentebb említett fordítók közül a DevPac és a SAS/C is tartalmaz ugyan editor-t, de a fordító és a linker mindkét esetben CLI-ből hívható, így bármilyen Arexx makrókat futtatni képes editor-ral összerakható. S itt jön a kérdés, hogy vajon melyikkel érdemes? A jó öreg Cygnus Editor lehet az egyik, ám már egy jó ideje rendelkezésre áll a kevesek által ismert alternatíva, mely minden szempontból jobb, mint a nagy öreg. Lássuk tehát a medvét, vajon mi is lehet az, amiről csak ilyen szuperlatívuszokban tudok beszélni.

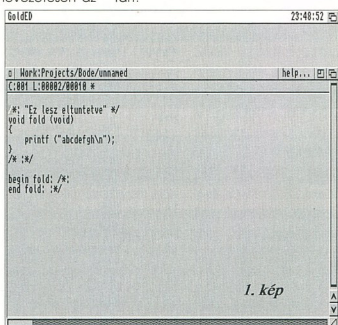
Az editor felhasználói felülete a több mint 380 féle módon hívható belső parancs köré épül. Ezen funkciók tetszés szerinti kombinációja hívható menüből, billentyűről, sőt, minden parancs elérhető Arexx interfészen keresztül is. A módszernek köszönhetően olyan lehetőségek tárháza nyílik meg előttünk, melyhez fogható még egyetlen általam látott szoftver sem tudott nyújtani. Minden menüpont, ill. billentyű beállításánál ugyanaz a requester köszön vissza, melyben megadhatjuk az opció kiválasztásánál végrehajtandó belső vagy shell parancsok, továbbá Arexx makrók listáját. Beállítható a standard kimeneti eszköz, shell parancsok végrehajtásánál az aktuális directory, aszinkron, ill. shanghai üzemmód stb. Ily módon a lehetőségeknek csak a fantázia szab határt.

Az editor sűrűn él az Amiga operációs rendszere által nyújtott extra lehetőségekkel. Értem ezalatt pl. a menuhelp funkciót, amely segítségével a kiválasztott menüpontról kaphatunk a Help billentyű megnyomásával azonnali segítséget. Minden menüponthoz saját amigaguide adatbázis tartozhat. Az editor minden ablaka ún. AppWindow, melybe ikont húzva az ikon által meghatározott file kerül betöltésre.

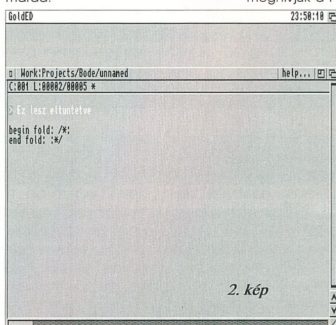


Az editor támogatja a programlista kijelölt részeinek "eltüntetését", az ún. folding-ot. Fold parancs kiadásakor egyetlen sorral helyettesíti a forrás fold markerek által közbezárt részét. A sor tartalmát mi adjuk meg. A forrás eltüntetett részét ezek után még mindig szabadon tudjuk áthelyezni, ill. másolni a hagyományos editor funkciók segítségével. Az eltüntetett rész a kimentett file-ban természetesen szerepel a fold markerekkel együtt. A kezdő és záró markerek szabadon definiálhatók, így tudunk alkalmazkodni a különböző programnyelvek által követelt szintaktikához. A képeken (1-2. kép) mutatok is egy példát C nyelv esetére. Az eltüntetés ésszerű alkalmazásával programunk mindig áttekinthető marad.

Másik nagyon hasznos funkció a QuickReference, melyhez hasonlót még egyetlen hasonló programban sem láttam. A rendszer konfigurálásakor tetszőleges számú olyan file-t adhatunk meg, melyben később hivatkozásokat akarunk keresni. Ha befejeztük a válogatást, az editor végignézi a kiválasztott file-ok tartalmát, s az általa felismert definíciókat, függvényneveket kiírja egy fileba annak a file-nak a nevével és helyével együtt, melyben a definíciót találta. Az átadott file-ok típusa lehet a szokásos Autodocs, Basic, C, Assembler, Pascal forráslista, vagy C header file. Ezek után a rendszer használható, mégpedig a következőképp: a kurzorral ráállunk .pl. a RastPort szóra, valamilyen módon, menün vagy billentyűn keresztül meghívjuk a Find Reference parancsot. Ha a szokásos include: könyvtárunk tartalmát is belevettük a vizsgálandó file-ok közé, akkor a képernyőn nyílik egy új ablak a graphics.h include file tartalmával, s a kurzor a RastPort struktúra definícióján fog állni. A művelet tovább ismételhető, így tetszőlegesen bolyonghatunk több dokumentáció között. Itt kell megemlítenem egy nagyon fontos



1. kép

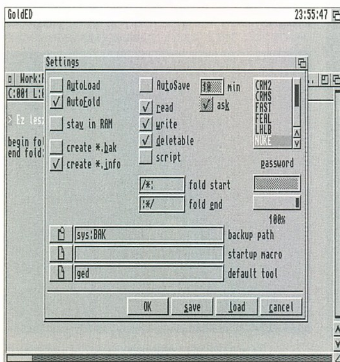


2. kép

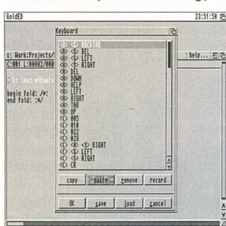
dolgot: a GoldED minden funkciója lélegzetelállítóan gyors, beleértve a szöveg görgetését is. Az előbb leírt összetett keresésre gyakorlatilag annyit kell várnunk, míg a célfile betöltődik a merevlemezről, mert az előzetes scannelésnek köszönhetően a GoldED egy kb. 100-200 kbyteos file átnézése után már tudja, hogy melyik file-t kell betöltenie. A referenciafile-ok ablakaiba írhatunk, de a tartalmukat nem menthetjük el, így védve a fontos állományokat a felülírástól.

APC (Automatic Phrase Completion), azaz automatikus kifejezés kiegészítés. A funkció aktivizálásakor az editor egy előre definiált szótár alapján megpróbálja befejezni a kurzor alatt álló megkezdett kifejezést. A működés elve a következő: az editor megnézi a kifejezés első karakterét, majd az adott mintát összehasonlítja a szótárban található kifejezésekkel.

Amennyiben az adott mintához hasonló kifejezés csak egy darab található, a csere megtörténik. Például az swdow, a struwi vagy az swindow helyettesítése nagy valószínűséggel a struct Window lesz. A programhoz előre elkészített C, E, Arexx és Pascal modulok tartoznak. A szótár konfigurálásánál kijelölhetjük az automatikus kis/nagybetű korrekciót is. Ha ez aktív, s valamelyik, a szótárban megtalálható kifejezést a szótári formától eltérő módon írunk, a program beírja az általa helyesnek tartott formát. Példa erre a #define utasítás, melynek helyes formája végig kisbetűvel van írva. Ha a szótárban szerepel, az editor minden #DeFiNe-hoz hasonló próbálkozásunkat meghiúsítja. Szintén itt lehet bekapcsolni a zárójelellenőrt, mely minden esetben kiabál, ha az éppen elhagyott sorban nem egyenlő a megnyitott és lezárt zárójelek száma.



Az editor támogatja a strukturált nyelvekben oly előszeretettel használt programkígyók létrehozását is. Bármely általunk kijelölt karakter után a következő sort adott számú karakterrel beljebb kezdi, vagy a



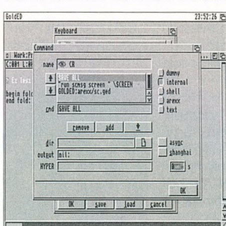
karakter mögé ütött Enter után magát a karaktert balra mozgatja. Ez így elég bonyolultan hangzik, de aki írt már így programot, az tudja, hogy milyen hasznos dolog is ez. Természetesen a programnak ez a része is szabadon konfigurálható, s többféle bekezdés közül is választhatunk.

Bár a GoldED inkább programok írására készült, de kiegészítették néhány formázási paranccsal is, melynek akkor vehetjük hasznát, ha hagyományos szöveget írunk. A plusz szolgáltatások közé tartoznak a nyomtató-beállítási lehetőségek is (soremelés, sorköz, stílus).

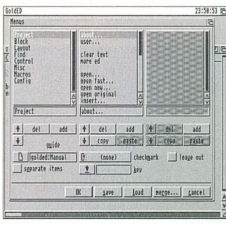
A legtöbb file requester támogatja a multiselect üzemmódot, azaz több file együttes kiválasztására is ad módot. A program használja az xpkmaster.library-t, azaz minden, a rendszerre felinstallált xpk tömörítési módot ismer. A grafikus felület fontérzékeny, s bármilyen típusú képernyőn nyitható. A forrásszöveghez definiálhatunk ún. preview betűkészletet, s a preview és a standard készlet között bármikor válthatunk. A kimentendő file protection bitjeit és megjegyzés sorát tetszőlegesen állíthatjuk. A programm természetesen a cut és paste műveletekkel támogatja a clipboard-ot.

A környezeti beállítások kezelése is meglepően ésszerű módon zajlik. Minden egyes preferences ablakhoz tartozik egy save/load gadget, mellyel minden ablakra menthetünk akár többféle beállítást is. Ezeket a preferences file-okat a GoldED az s: drive-on tárolja, s egy darab globális file-t ment az env-archive: logikai drive-ra.

Mint már említettem, a GoldED szövegkezelése meglepően gyors, ám ennek ára van. Az editor minden



tabulátor karaktert a file betöltésekor beállítható számú szóközzel helyettesít, s ő maga pedig nem hoz létre, s nem is ment tabulátorokat. Ez legfeljebb akkor jelent gondot, ha egy más editorban írt forrást akarunk betölteni, ilyenkor ügyelni kell, hogy valamilyen elfogadható érték álljon az egy tabulátort kiváltó szóközök helyén. További hátrányok a módszerből nem származnak, hiszen így minden gépen, minden editorban ugyanúgy fog kinézni a forrásunk, s nem kell törődni a tabulátorok méretével. A fent leírtakból



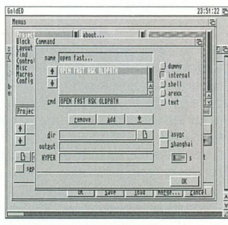
következik azonban, hogy a GoldED, a CED-del ellentétben nem bináris editor, azaz bináris file-okat ne próbáljunk meg szerkeszteni vele.

Beépített konvertálótáblákat találhatunk MSDOS és AMIGA között, melyekkel az elkészített forrást tehetjük a két gép között szállíthatóvá.

További lehetőségként található még a programban egy file kereső, egy globális string kereső, mely egy teljes project-et tud átvizsgálni a keresett kifejezések után, s még annyi minden más, amiről már nem tudok itt szólni. Egy témára azonban még visszatérnék, s ez az editor összekapcsolás valamilyen fordítóval.

Mivel bármilyen billentyűhöz tetszőleges eseménysort rendelhetünk hozzá, érdemes a numerikus billentyűzetet lefoglalni a céljainkra. Célszerű a fordításhoz, a linkeléshez, vagy egy esetleges make-hez külön Arexx makrókat írni, s ezeket hozzárendelni egy-egy billentyűhöz. Az utasítások sorozata lehetővé teszi, hogy egy gombnyomással mentsük el a forrást s fordítsunk is, majd hibátlan fordítás esetén futtassuk ez elkészült file-t. Ha a file standard i/o-t használ, célszerű mondjuk a kimenetet átirányítani egy file-ba, amit azután még szintén a makróból, betölthetünk egy új ablakba. A Shanghai mód bekapcsolásával a GolдED képernyője válik a rendszer számára default public screen-né, így a legtöbb program a Workbench helyett itt nyitja az ablakát. Ha a fordító tud Arexx-szen keresztül hibaüzeneteket küldeni (a SAS/C tud), a kapott értékeket felhasználhatjuk arra, hogy a hibás file azonnal bekerüljön az editorba, s a kurzor a hibás soron álljon. A lehetőségek száma végtelen.

A program shareware, azaz egy korlátozott demo verzió szabadon terjeszthető és másolható. Minden funkció működik, az egyedüli korlát az 1000 soros maximális forrásméret. A regisztrációs díj mindössze 25 márka, ami igazán csekély összeg egy ilyen tudású programért.



Összefoglalásként meg kell említenem, hogy a program iskolapéldája a jó Amigás szoftvernek. Az operációs rendszert maximális mértékben kihasználja, jól átgondolt, gyors, s minden megoldása kompromisszumok nélkül teljesen profin kidolgozott. Egy olyan editor, melynek szerzője megérdemelné, hogy munkáját a Commodore megvegye, s adja minden géphez, a használhatatlan ED helyett.

Prunoki

A program regisztrálható:
Dietmar Eilert Kampstrasse 28
59269 Beckum
Germany
02525/7776
e-mail:
dietmar@tomate.oche.de

Ray Tracing

Szevasztok ray-tracákos barátaim!

.... *(Ide mindenki képzeljen ízlésének megfelelő bevezetőt.)* Miután túlestünk a kötelező udvariasságon, nézzük mi lesz a mai műsor. Először is egy méltatlanul háttérbe szorított réteg, a kisgépesek igényeit próbálom kielégíteni.

Ma, amikor egy 3D modellezésre használt minimálkonfigurációt a legtöbben úgy kezdik el mondani, hogy 486DX66, 16 MB RAM, 1 GB HD..., nehéz elképzelni, hogy nem is olyan rég, a hőskorban, egy Amiga 500 fél mega RAM-mal és egy floppyval, a



ALAGÚT

maga bő 7 MHz órajelével már ray-trace munkaállomásnak számított. Akinek akkor volt egy fél megás bővítője, az már akár Imaginezhetett is. Akinek nem volt, annak sem kellett kétségbe esni, hiszen a Sculpt, Turbo Silver (Imagine előd), Real 3D akár ilyen kis gépen is futott.



AURUM

Persze most sokan azt mondják, ilyen gyenge konfigurációval nem is lehetett jó képeket csinálni. Nekik sincs igazuk. Azt, hogy egy kép milyen ötletes, nem a gép teljesítménye dönti el, hanem az alkotó fantáziája. Igaz, egy-egy kép megszületésére nem ritkán napokat(!) kellett várni, de ez semmit nem von le az értékéből. Sőt! A kis gép megtanította az embert tervezni, beosztani az erőforrásokat, miközben nagyszerű ötletek születtek.



FRAKTAL

Sokan, jórészt anyagi okokból még mindig nélkülözik a nagy teljesítményű, erőműszerű konfigurációkat, ennek ellenére a rovathoz érkező színvonalas alkotások nagy részét ők adják. Mostani cikkem arra szánom tehát, hogy az ő általuk összeadott ötleteket, tippeket mások okulására közzétegyem.

Három dolog van, amiben a számítógép állandóan lemarad az igényektől: memória méret, sebesség, háttértároló kapacitása. Egyéb tulajdonságai általában elegendőek.

A ray-tracing során leginkább az első, a memória ami korlátozza a munkát, hiszen a türelem ellensúlyozhatja a lassabb gépet, a generált kép pedig általában még floppyn is elfér. Természetesen nem azt akarom mondani, hogy nincs szükség HD-re, de a gyakorlat azt mutatja, hogy nélküle is lehet jó eredményt produkálni.

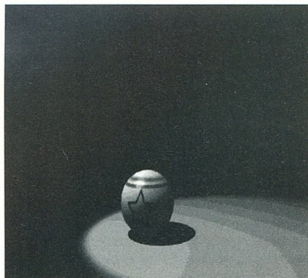
Ha viszont a memória kevés, akkor nem megy a dolog. Vagy mégis? A memóriakifogyásnak sokszor a nem eléggé átgondolt munka az oka. Ügyes szervezéssel sok helyet lehet megtakarítani. Nézzünk néhány tippet, hogyan.

A legfontosabb, hogy mindig csak azok a tárgyak legyenek a színen, amelyek közvetlenül vagy közvetve látszanak. Egy animáció során általában nem minden tárgy látszik egyszerre, csak akkor tegyük színre azokat, amikor ténylegesen a kamera látómezejébe kerülnek és vegyük is le rögtön, amint kiértek.

Nem ilyen egyszerű a helyzet, ha a nem látható tárgy árnyéka még a látómezőben van. Ekkor is levehetjük azonban a tárgyat, de helyette fel kell tenni egy közel azonos alakú, de kevésbé kidolgozott objectet. Mit jelent a közel azonos alak? Annak a tárgynak, amelynek csak az árnyéka látszik, rend szerint nem kell olyan részletesnek lenni, mintha önmaga is a képen lenne. Elegendő kevesebb pontból, kissé szögletesebbre alkotni. A felületi mintázatokra ebben az esetben semmi szükség, tehát a brushokat és a textúrákat eltávolíthatjuk róluk, ami nem csak a felhasznált memóriaméretet csökkenti, de a renderinget is gyorsítja. A felület részletes kimunkálására sincs semmi szükség, hiszen az árnyék csak a körvonalat mutatja.

A Real 3D külön funkciókat is tartalmaz a fentiek megvalósítására. A tárgy attribútuma között szerepel, hogy vessen-e az adott tárgy árnyékot. Ha a Modify/Properties/Attributes kérdezőjében a Cast Shadows nincs bekapcsolva, a tárgy nem vet árnyékot. Ebben a programban készíthetünk "árnyék tárgyakat" is, amelyek közvetlenül nem látszanak, de árnyékuk igen. Ez mire jó? Például egy bonyolult épület esetén a program a házfal takarásában lévő díszítő elemek árnyékát is megpróbálja elkészíteni, aminek persze semmi értelme, hiszen a fal már úgyis árnyékot vetett. Ennek elkerülésére készíthetünk néhány egyszerű primitív felhasználásával egy, az épület alakjával közel azonos tárgyat, amelyet azzal azonos pozícióba helyezünk, majd az RT Invisible attribútummal a ray-traced képről eltüntetünk, de engedélyezzük, hogy árnyékot vessen, míg ugyan ezt az épületről letiltjuk. Az eredmény, hogy a képen a kidolgozott ház látható, de az árnyékot egy sokkal gyorsabban kiszámítható primitív tárgy veti. A nyereség a kis plusz munkáért pedig a jóval gyorsabb képszámítás.

Az árnyékokkal kapcsolatosak a lámpák. Minél több fényforrást használunk, természetszerűleg annál több memória fogy és annál tovább tart a képszámítás. Ez nem csak a raytrace, hanem a scanline módra is igaz. Szerencsére a legtöbb modellező programban megakadályozható, hogy a



BALL

program a lámpa által vetett árnyék számításával bíbelődjön. A több fényforrás fényének kiszámítása még így is több időt vesz igénybe, de közel sem annyit, mintha mindegyik fénye árnyékot vetne. Ez a tulajdonság akkor hasznos, ha a környezet bonyolult felépítése miatt az egyenletes fényviszonyok elérése érdekében több lámpát kell alkalmazni, de azt is szeretnénk, hogy a kép olyan legyen, mintha egyetlen fényforrás világítaná be helyszínt. Például egy kültéri képen természetellenesen mutatnának a kettős árnyékok.

Az alapvilágítás emelésére a több lámpánál sokszor eredményesebb módszer az Ambient magasabb értéke, amely ráadásul gyorsabb is. Ezzel azonban vigyázni kell, mert a túl magas Ambient elnyomhatja az árnyékokat és csökkenti a kontrasztot!

Jó trükk lehet memórianyerésre, ha már a tárgyszerkesztés szakában tudjuk, az object mely részei fognak látszódni, és csak ezeket dolgozzuk ki részletesen, a többit elnagyoljuk. Ha már egy más munkából adódóan megvan a tárgy, de az éppen készülő animaciban nem fog minden részlete látszódni, akkor is érdemes átdolgozni, és a nem látható részleteket törölni. Ha egy összetett alak az animáció folyamán több oldalról is látszik, akkor készíthetünk belőle több változatot, amelyeknek másmás részeit tüntetjük el, és mindig azt a példányt használjuk, amelynek a látható része van teljesen kidolgozva.

Ugyan ezt a módszert használhatjuk akkor is, ha a tárgy mélységben mozog. Amíg a kamerától távol van, elegendő egy kevéssé kidolgozott változatát használni, hiszen úgysem fognak látszani a részletek.

Előfordulhat, hogy egy bonyolult, nagy fájlméretű tárgy renderelésekor kifogyunk a memóriából, pedig számításaink szerint elégnek kellene lenni a RAM-nak. Ekkor meg lehet próbálni a tárgyat több darabra vágni, mert az is lehet a hiba oka, hogy nincs elegendő egybefüggő memóriaterület a tárgy beolvasásához.

Kisebb gépeken a sebességre is jó ha ügyelünk. Az Imagine 3-as változata rengeteg igen látványos új textúrát tartalmaz. A baj ezekkel csak az, hogy igen bonyolult matematikai algoritmusok eredményeként születnek ezek a mintázatok, kiszámításuk rengeteg időt vesz igénybe. Akkor mondjunk is le ezekről? Nem szükséges ekkora önmegtartóztatás, egy kis trükkel gyorsíthatjuk az alkalmazásukat. Készíts egy síkot, tedd rá az alkalmazni kívánt textúrát, majd rendereld le olyan beállításban, hogy a sík teljesen kitöltse a képet. A méret attól függ, hogy a végső képen mekkora méretben lesz látható az adott mintázat. Az így kapott képet brushként felhasználva a legtöbb textúránál majdnem ugyan azt az eredményt kapjuk, mintha az eredetit alkalmaztuk volna. Persze vannak helyzetek, amikor ez nem járható út. Mégis, az esetek többségében egy animáció készítésénél jelentős időmegtakarítást érhetünk el.

A legidőigényesebb feladat, amikor trace módban kell elkészíteni a képet, mert szükség van az árnyékokra, vagy a tükröződésekre. Ilyenkor fokozottan érvényes az, hogy a kész képre hatást nem gyakorló, nem látható, felesleges tárgyakat el kell távolítani. Például egy nem látható tükör, vagy fényvisszaverő felület jelentősen lelassíthatja a renderinget.

A feleslegesen használt fényforrások szintén nagy mértékben lassítják a képszámítást, gondolom nem kell részleteznem miért.

Mielőtt egy tükröződő hatás miatt a jóval lassabb trace módot választanád, érdemes átgondolni egy kicsit a beállításokat. Lehet hogy nincs is szükség rá. Egyik levélíróm (Kiss Sándor, Bicske) küldött egy érdekes és tanulságos animációt, még karácsony környékén. Egy fenyőfa és néhány üvegdísz volt rajta (az anim nálam elveszett, ezért nem közlök belőle képet, bocs). A fenyőfadíszekben tükröződött a környezet, tiszta ray-traced kinézete volt az egésznek, holott nem az volt. A fenyődíszekre az alkotó mindig az előző képkockát feszítette szekvenciális brushként. A hatás olyan jó volt, hogy szinte nem is lehetett észrevenni a csalást.

Ezt az eljárást sok helyen lehet alkalmazni. Kissé nagyobb ugyan a memóriaigénye a brushok miatt, de jelentősen gyorsabban elkészül az animaci.

A brushok használata sok helyen sokkal kifizetődőbb, mint a tárgy részletes kidolgozása. Messzebb lévő objectek apróbb részleteit sokkal érdemesebb egy egyszerű color mappal helyettesíteni, mint az aprólékos modellezéssel trücskölni.

Ha az animáció változatlan háttér előtt játszódik, érdemes a hátteret, az animáló tárgyak nélkül elkészíteni, majd az így létrejövő képet Backdrop Picture-ként alkalmazni, ezzel memóriát is és sebességet is nyerünk. Ha lehet, inkább ezt alkalmazzuk, mint hogy az egyszínű háttérrel elkészített kép mögé utólag másoljuk a képet, mert így a program a tárgyak körvonalát hozzá-antialiasolja a háttérhez.

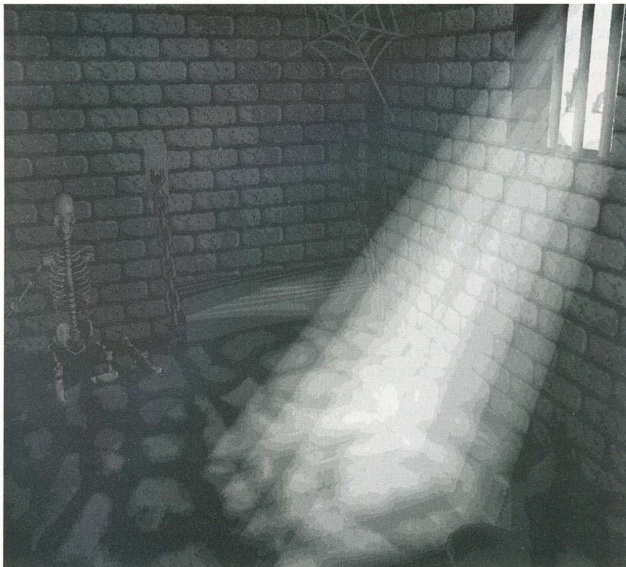
Az egyenetlenségeket létrehozhatjuk altitude mappinggal is, de erre sincs mindig szükség. Helyette egy fraktal noise-szerű képet color mapként használva azonos hatás érhető el, de ennek sokkal kisebb a memória és sebesség igénye mint az altitude-nek. Az alábbi kép is így készült, egy FractalReflection nevű kép lett egy normál Tube objectre feszítve, a hatása olyan mintha a tárgy valóban egyenetlen volna. *(-> Alagút.iff)*

A kép, amely a fenti hatást létrehozta -> *Fraktál.iff.*

És végül egy kép a már említett Kiss Sándor gépéből (Amiga 500, 3 MB RAM). Címe: *magány*. (Ez nem a szerző címe!)

Pá!

Aurum



MAGÁNY

PC HÍREK

Videologic-928
Movie-Graphics-card

VESA-Media-Channel és Power-Play-Multimédia chip

A 928Movie az egyik első fecske a Windows-Multimédia grafikus kártyák új generációjából. 1280×1024 felbontásig remegésmentes képet ad; true-color-t 640×480-ig, 2 Mbyte-tal 800×600-ig tud. Az egyik első kártya, melyen megtalálható a PowerPlay chip. Ezzel képes AVI-videók teljes képernyős lejátszására, "trükkökkel". A szomszédos képpontok közötti színinterpolációval (megszünteti a sima zoom-olásnál fellépő mozaik-effektust, elfinomítja) jelentősen javul a képminőség. Még a 160×120 méretű videók is elfogadhatóak lesznek teljes képernyőn lejátszva. A PowerPlay-chip mellett fontos a kártyán található VESA-Media-Channel (VMC) csatlakozó. Ez az új bővítő-szabvány lehetővé teszi az olcsó PC-s multimédia-videózás elterjedését. A videokártyák (MPEG-lejátszók, grafikus kártyák, digitalizálók, ...) közösen tudják használni a video-memóriát, és a PC-busz megkerülésével közvetlenül együtt tudnak működni.

OS/2 VERSION 3.0
Warp

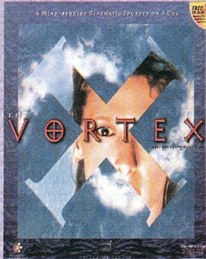
Az új OS/2, az OS/2 for Windows továbbfejlesztése

Ezt a verziót a végfelhasználóknak szánta az IBM, főleg a házi felhasználóknak és a Notebook-tulajdonosoknak. Kétféle install-kit létezik. Az egyik CD-n, míg a másik 3.5" lemezeken jelent meg. A winchesteren 30-40 Mbyte helyre van szükség. Az installálás nem igényel különösebb előismereteket a felhasználótól, mivel az Express rutin választásával a program automatikusan végzi a szükséges beállításokat. Ha valaki az OS/2-t egy másik partíción, boot-managerrel akarja használni, akkor nem az Express, hanem a felhasználó által szabályozott install-rutint kell elindítania. Ehhez szükséges némi ismeret az OS/2 FDisk-programról, melyet azonban a Help alaposan megmagyaráz. Az installálás során több nyomtató is beinstallálható, bekapcsolható az energia-felhasználást menedzselő program és a PCMCIA-kártyák támogatása is. Ez igen pozitív a Notebook-tulajdonosok számára. A támogatott grafikus- és hangkártyák száma is verzióról verzióra rohamosan nő. Az indítás után egy gyakorlóprogram indul el, mely OS/2-újoncokkal ismerteti meg az alapokat. Ezek után jelenik meg a Workplace-Shell, a felhasználói felület, ahol 3D-ikonok láthatók. Található a képernyőn egy "Click&Start" ikonsor. Az itt lévő ikonokra klikkelve elindíthatóak a leggyakrabban használt programjaink. A felhasználói felület átalakítható bárki igényei szerint, melyhez több kész sablon áll rendelkezésre segítségül. A program igen stabillá és gyorssá vált elődjéhez képest. Egy 486-oson 8 Mbyte-tal jelentős a teljesítmény-növekedés. Ezt úgy tudták elérni, hogy a programkódot optimalizálták és az összes még 16-bites rendszer-elemet 32-bitesre cserélték. A finomított memória-kezelés révén a fagyás szinte kizárt. Az IBM szerint az OS/2 4 Mbyte RAM-mal és egy 386SX processzoron is elfogadható sebességgel fut. Egy 386DX/25MHz-es gépen 4 Mbyte-tal úgy fut a 3.0-ás verzió, mint a 2.1-es 8 Mbyte-tal. 4 Mbyte-tal nemigen használható ki a multitasking-képesség, mert kettőnél több program futtatásakor rohamosan esik a teljesítmény. Ezért igen ajánlatos minél hamarabb 8 Mbytera bővíteni a gépet. Ha adott egy 486-os PC, 8 vagy több Mbyte RAM-mal, gyors winchesterrel és grafikus kártyával, akkor nagyon gyors a rendszer. Ez igen fontos, ha Windows-alkalmazásokat futtatunk OS/2 3.0 alatt. A rendszer a WIN-OS/2 nélkül került kiadásra. Ha ezzel együtt akarjuk megvenni, akkor elég súlyos felárat kell fizetnünk. Hiányában azonban installáláskor egy már a gépen lévő Windows-t installálhatunk alá. Ez gond nélkül megy, problémák és inkompatibilitás nemigen lép fel. Még a Windows for Workgroups 3.11-et és Win32s-t is elfogadja. A sebesség erősen függ a rendelkezésre álló memóriától. A DOS-os programok is jelentősebb sebességcsökkenés nélkül futnak a Warp alatt. Ha bekapcsoljuk a PCMCIA-támogatást, akkor minden ilyen szabványú kártyát automatikusan felismer a rendszer: "Play at Will"-nek nevezik ezt az IBM-nél. Egy plusz CD-n adják a BonusPack-nak nevezett csomagot a WARP-hoz. Ez tartalmaz egy igen sok lehetőséggel felruházott szövegszerkesztőt, egyszerű táblázatkezelőt, adatbáziskezelőt, ... IBM Works néven összefoglalva. Összehangoltan tudnak működni és természetesen az adatcsere is megoldott közöttük. Kapunk egy SysInfo-programot is, mely grafikusan mutatja be a rendszer-erőforrások állását. Más felhasználói területekhez is adnak hasznos segédprogramokat a rendszerhez: pl. a Multimédia View: mellyel szinte minden multimédiás elvárásunk teljesül: gyors AVI-lejátszás, hang és video-file-kezelés. Ha megfelelő hardware-rel rendelkezik valaki, akkor a Person-to-Person/2 révén már ma is létrehozható egy valós idejű videokonferencia-rendszer, melyben egyszerre maximum nyolcan vehetnek részt. A kommunikációs software-eket sem felejtették el: a szokásos terminál- és fax-programok mellett megtalálható benne egy CompuServe Information Manager és egy Internet-hozzáférés is. Ezáltal a rendszer nyitott az egész világ felé. Összességében eddig ez a legkiforrottabb 32-bites operációs rendszer PC-re. Rengeteg szolgáltatás magas színvonalon és korrekt áron (Jelenleg a CD-s install-verzió ára 10.000 Forint körül mozog). Év közepére pedig már ígérik a magyar nyelvű változat megjelenését is.

Charlie

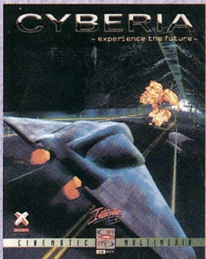
E havi újdonságaink is megtekinthetők és megvásárolhatók az Automex Kft-nél, a Wesselényi utca 21. szám alatt.

CD-ROM NEWS



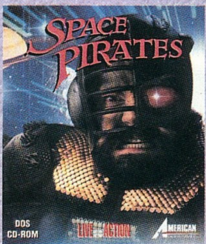
VORTEX
(Quantum Gate 2)
Hyperbole Studios
Windows CD-ROM

A Quantum Gate volt az egyik első főleg digitalizált videókra építő játék. A története szokatlan és misztikus volt. Nem volt elég időm, hogy elmélyedjek benne. A történet alapja: 2057. A Földnek még öt éve van hátra. A U.N. a Föld megmentésére törő kísérleteinek eredményeként fedezik fel a "Quantum Gate"-t az AJ3905-re. Ez egy bolygó, melyen nagy mennyiségben található az egyébként ritkaságszámba menő Iridium Oxide. Ez az az anyag, melynek segítségével megfordítható a Föld atmoszférájának pusztulása. Azonban az "őslakosok" Óriási méretű, életveszélyes bogarak, és a bolygó atmoszférája is mérgező az emberek számára. Te Drew Griffin vagy, egy fiatal orvostanhallgató, aki beálltál a hadseregbe, mert a barátnőd halálos autóbalesetet szenvedett. Kiküldenek téged erre a bolygóra. Megtanulod használni az "envirosuit"-ot, mely egy speciális védőruha: megvéd teljesen a káros atmoszférától és ellát információval egy Virtual Reality-sisakon keresztül. Egy Michaels nevű fazon a szakaszodból azonban szörnyű dolgokat állít: szerinte ezen a speciális VR-rendszeren keresztül hamis információkkal látnak el titeket, és ezáltal használnak fel a Földön végrehajtott merényletekre. Végül ad egy adag ellenanyagot a VR drog ellen, melyet szerinte titokban mindenkinek beadnak. Azonban egyszer Michaels file-ját törlik, rájössz, hogy te leszel a következő, ezért beveszed az ellenanyagot és álomba merülsz. Végül egy kórházban ébredsz, és már nem tudod mi a valóság és mi az ami csak annak látszik. Érdekes, elgondolkodtató, bár egy kicsit kusza a történet. A kivitelezés igen profi: a Virtual Cinema rendszer révén kívánják a szerzők elérni, hogy szinte korlátlan lehetőségei legyenek a játékosnak. Ikonos irányító rendszer, 16-bites grafika, negyedképernyős video végig (6 órányi anyag), 30 profi színész jeleníti meg a párbeszédeket. Aki szeret egy történetben elmélyedni, és annak minden kis mozzanatát figyelni, annak ez lesz a kedvence. Több száz-féle útvonal és több tucatféle befejezés. Akik azonban a szokásos kalandjátékokat kedvelik (mint én is Lucasarts-hívő vagyok), egyszerűen elvesznek majd a sok apró info között- nekik ez túl összetett.



Cyberia
Interplay
MS-DOS CD-ROM

A történet szokásosnak is nevezhető: A jövőben globális terrorizmus van a Földön, és az emberiség a teljes pusztulás szélére került. Felfedezték Észak-Oroszország fagyos vidékén az abszolút pusztító eszközt, melynek kódneve Cyberia. Ezt egy rég elfelejtett békés korban fejlesztették ki a kibernetikában igen jártas tudósok. Régen ez a békés rend őre volt, ma, 2027-ben azonban az emberiség pusztulását jelenti. Téged küldenek ki, a mindenhez (pl. hacking, fegyverek, karate, ...) jól értő hőst, hogy a távoli Szibériában megelőzd a bajt. A játék megoldásában leginkább a Creature Shockra emlékeztet. Kétféle rész van benne: az egyik kaland stílusú: a karakterrel mászkálunk egy renderelt terepen. A másik fajta pedig egy Rebel Assault-szerű repülős lövöldözős rész. Összességében igen szép a grafikája és a hangulata is igen jó. Szerintem ez egyike az eddigi legjobb CD-s játékoknak.



Space Pirates
American Laser Games
MS-DOS CD-ROM

Úgy ültem le a program elé, hogy mit akarnak itt még egy ilyen mouse-tologatós lövöldözős játékkal, már volt Mad Dog 1 és 2., Who Shot Johnny Rock?, most még ez is?! Mi újat tud ez hozni? Hát újat nem hoz ez sem, de mégis jó. Most egy kalózok által terrorizált űrvilágban játszhatjuk el a pozitív hőst. A történet kedves blődi: Captain Talon vezetésével a kalózok elfoglaltak egy békés kolonistákat szállító űrhajót. Te vagy az egyedüli, a Star Ranger, aki össze tudod gyűjteni az energia-kristályokat különböző világokból, és keresztül tudod így húzni Talon tervelt. Ezekkel a kristályokkal fel lehet tölteni egy speciális ágyút, mellyel átküldheted Talon-t és bandáját egy másik galaxisba. Természetesen közben át kell verekedned magad néhány csapat űrkalózon és lövöldözni fogsz mint az őrült. Igen jók a kameramozgások és a díszletek, és többnyire kevéssé kiszámítható, hogy honnan fognak lőni legközelebb. A video minősége lehetne kicsit jobb- elég elmosódott egyes jeleneteknél. Akinek a sorozat eddigi tagjai tetszettek, az most sem fog csalódni, jól el lehet szórakozni ezzel a programmal míg végig-visszük párszor, utána meg a barátokat kell meghívni, hogy ők is lehessenek hero-k egy fél órára.

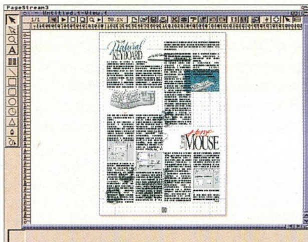
CHARLIE

PageStream 3.0



Sokáig két professzionálisnak nevezett kiadványszerkesztő program létezett Amigára a Gold Disk-féle Professional Page, ill. a Soft-Logik által fejlesztett PageStream. A helyzet mára egyszerűsödött, már csak a Soft-Logik fejleszti termékeit.

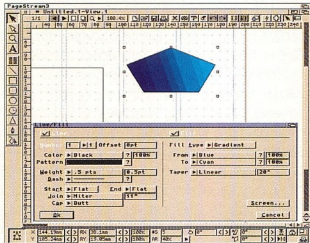
A 2.x verziószámot viselő PageStream-ek lassan elérték a muzeális kort, azonban csak néhány kisebb kiegészítés, ill. patch jelent meg hozzá. A legutolsó az AGA chip-set megjelenésekor, de nem hozott forradalmi változásokat. Az azóta eltelt időben a felhasználók csak a híresztelésekből és a sajtóanyagok ígéreteiből ismert 3.0 változatban reménykedtek. Az első hivatalos megjelenési időpont valamikor tavaly tavasszal lett volna, azonban a program nem készült el... És a csúszás folytatódott...



E szám egyik PS 2.22-ben készült oldala, beolvasás után

Sajnálatos, hogy a programból még mindig nincs véglegesnek mondható változat, az eddig megjelent 6 változat (3.0, 3.0a, ..., 3.0f) a legjobb indulattal is csak béta tesztverziónak nevezhető. Bár mi már hosszabb ideje rendelkezünk a programmal, a leírás megjelentetésével megvártuk azt a pillanatot, amikor már úgy éreztük, hogy van esély arra, hogy a programot bemutató cikk magával a programmal készülhessen. A reményeink szerint már van erre is esély. (Nem sikerült. A program a színre bontás során elvérzett...) (Ha most tovább szeretnék gonoszkodni, akkor azt mondanám, hogy kb. mindegy a számunkra, mert lehet, hogy a GURU is (a PC GURU-hoz hasonlóan) hamarosan PC-n, Quark XPress-szel fog készülni.)

A végtelenségig tartó várakozást látva döntött úgy a Soft-Logik, hogy kiadja az eddig megjelent verziókat, ugyanakkor legutóbb (az 1994. október 30-i CEI elektronikus konferencián) bejelentette a PageStream Windows és Mac változatát is. (Ezekhez azonban tanulva a korábbiakból, semmilyen konkrét dátumot nem adott meg.) E konferencián elhangzott még néhány egyéb érdekesség is, pl. az ArtExpression fejlesztése nem folytatódik a lehetőségek beépülnek az új PageStream 3.0-ba, vagy az, hogy nem lesz több PageStream változat Atari gépekre.



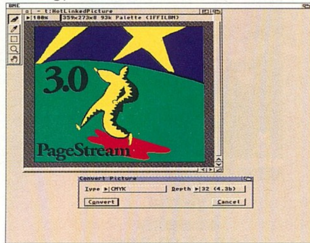
Egy ötszög és színátmenetes kitöltése

Ennyi bevezető után, következzen maga a program. Először a hardware igény: OS 2.04+, 3 MB RAM és 2.5 MB hely a hard disken. Ez volt a dobozon megadott minimális igény, amit leginkább a következőképpen kell értelmezni: vedd meg a lehető leggyorsabb gépet, lehetőleg valamilyen grafikus kártyával, mely képes gyors és nagyfelbontású grafikát kezelni (pl. Picasso, Retina, Spectrum kártyák). Tegyél a gépbe rengeteg RAM-ot és hasonlóan tégy a hard disk méretével is. (E gonosz recept arra a Soft-Logik tanácsra utal, hogy a program használatához upgrade-eld a géped...) Komolyabbra fordítva a szót, míg a régebbi verziót lehetett kisebb Amiga modelleken is használni, az új változathoz mindenképp egy bővített 1200-est javaslok (turbó kártya sem ártalmas), színes DTP-hez azonban az A4000/040 is sokszor (nagyon) lassú lesz.

És mit is nyújt eme áldozatokért a program? Talán egyszer mindazt, amit korábban megígértek (azonban azóta újabb szolgáltatásokkal bővültek a PC-s platform konkurensei - pl. Clipping Path). És milyen szolgáltatásokat nyújt a program, azt legjobban a jelenleg közel 36 kB-os ReadMe.Now file-ból tudhatjuk meg (mert itt gyakorlatilag valamennyi lehetőségre van már hibajavítás feltüntetve).

A felhasználók számára a legfőbb változás talán az, hogy a program támogatja a bittérképes grafikák színes megjelenítését a képernyőn. A 2.x változatokban csak fekete-fehér(!) képet láthatunk. Ugyancsak jobb minőségű a vektor grafikák megjelenítése is: itt a korábbiakkal ellentétben a program válassza ki az optimális palettaszíneket.

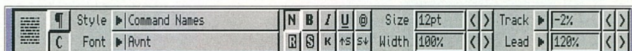
Ha már a színkezelés szóba került, bővült a választható színmodellek száma is: az RGB, CMYK, HSV, HLS mellett használhatunk Pantone színeket is (Coated, Process, ProSim, Uncoated a lehetséges modell típusok). Minden általunk beállított színnél megadhatjuk, hogy az adott szín Knockout, vagy Overprint technikával kerüljön színbontásra. Ennek pl. akkor van jelentősége, ha színes háttérre pl. feketével írunk. Knockout esetén az írás színét "kivonja" a háttérből, míg Overprint esetén nem. Ez utóbbi esetben kisebb illesztési és nyomási pontatlanságok estén sem fogja fehér kontúr szegélyezni a betűket. (A 2.x változatban csak Knockout létezik, az Overprint csak ügyeskedéssel érhető el.)

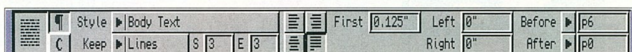


A BME is megújult...

A színkezeléshez szorosan kapcsolódik, hogy érdekes hatások érhetőek el a különféle objektumokon alkalmazható kitöltésekkel. Nem csak egyszínű, hanem külön-

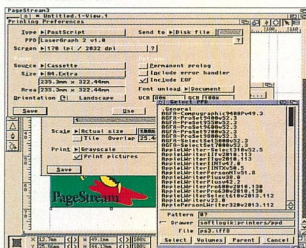






A szerkesztőlécek válozatossága

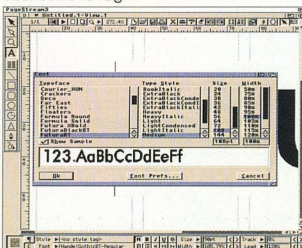
féle matematikai függvény szerinti színátmenetes kitöltések használhatók. A gradient, a radial és a shape a kitöltést lehet a lineáris, logaritmikus, szinuszos és fűrészjel függvénnyel kombinálni. A kezdő- és végszínen kívül a forgatási szög, ill. eltolás is megadható. E kitöltő mintázatok betűkre is alkalmazhatók!



A postscript nyomtatás beállítása

Szinte említeni sem lenne szükséges, hogy a szövegek kezelésének módja is teljesen megváltozott. Korrektebb lett a betűtípusok kezelése. Bár a program támogatja a 2.x verzió DMF betűformátumát és a Compugraphics Intellifont formátumot is (és a programhoz mellékelt 64 különféle betűkészletben is vannak ilyenek), egy értelműen a kiadványszerkesztésben az Adobe Type 1 fontok használata az elsődleges. Ezekből . PFB, ill. az .AFM file-okra van szükség. A legújabb változata a programnak már jól kezeli e font típust (a korábbi változatokban pl. a composite karakterekkel voltak súlyos gondok).

Megváltoztatták a 2.x változatok egyik szintén hibás részét, a stílus tag-ok kezelését. Azonban nem oldották meg, hogy a korábbi verzióban felgyülemlett azonos nevű tagokat redukálja a dokumentum konvertálásakor, csak sorszámmal látja el azokat, így biztosítva, hogy ne legyen két azonos nevű tag.



Választás a betűkészletek közül

Ugyancsak a program teljes átalakulását mutatja, hogy megjelentek az ún. úszó paletták. Korábban csak a legfontosabb szerszámok voltak kiemelve. Az új változatban az egyes objektumok méreteinek, jellemzőinek szerkesztésére közös ablak szolgál. Ennek tartalma mindig az aktuálisan kiválasztott objektum típusától függ. Lehetőség van egyszerűen választani a tag-ok, a betűtípusok, betűméretek és egyéb tipográfiai állítási lehetőségek közül. De megadható a szöveghasábok mérete, darabszáma stb. Szóval gyakorlatilag minden jellemző innen is állítható.

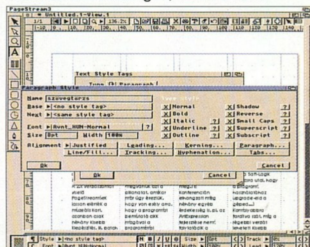
Korábban egy dokumentumhoz max. két master page tartozhatott - egy bal oldalas, ill. egy jobb oldalas. Most ez a korlátozás megszűnt. Ugyancsak bővültek az oldalszámozás tartományai is: fejezetenként 9999 oldal lehet és összesen 9999 fejeztet is megadhatunk. A master page-ekhez kötődik, hogy a programban található egy layout szerkesztő is, melyben megadhatjuk, hogy mely oldal melyik master page-en alapul, ill. mely oldalak szomszédosak. Ez utóbbival elérhető, hogy az egyik oldalról egyszerűen átlógjon egy objektum a másik oldalra. Lehetőség van automatikus tartalomjegyzék és index generálására is.

Megszűnt a 2.2x változatokat és a PageLiner-t, ill. a BME-t egybeintegráló külön HotLinks program (a Soft-Logik által kifejlesztett, a programok közötti adatcserére szolgáló rendszer). Helyét pl. a lehetőség venné át, hogy a képek importálásakor lehetséges csak a hivatkozás beépítése a programba, maga a kép-file nem olvadna bele a dokumentumba, így az továbbra is szerkeszthető lenne pl. az ADPro segítségével (hasonlóan a XPress-hez), milyen kár hogy e lehetőség még mindig nem működik. A megváltozott HotLinks koncepció miatt nem szükséges a képeket, ill. a szövegeket külön a Publish, Subscribe, Update és a Break Links menüponttal kezelni, egyszerűen a Send to Editor paranccsal átküldhetjük a megfelelő editorba a szerkeszteni kívánt objektumot.

A PageStream képernyő kezeléséhez hasonlóan a BME-ben is színesben tekinthetjük meg a szerkeszteni kívánt képet. A rendelkezésre álló szerkesztési lehetőségek is alaposan kibővültek - konvertálhatjuk a képet a különböző képformátumok között (B&W, grayscale, palette, RGB, CMYK). Lehetőségünk van CMYK kép IFF formátumban történő elmentésére is, bár ezt a formátumot még egyetlen más program sem támogatja. A konvertáláson kívül lehetőség van különféle effektek alkalmazására is: tükrözés, forgatás 90 fokonként, fényerő és kontraszt állítás, negatív színek, pixelize, zajcsökkentés. Megmaradt továbbra is a beépített vektorizáló, mellyel a bittérképes képekből vektoros ábrákat készíthetünk.

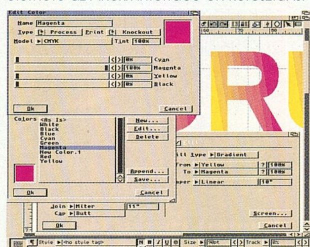
A PageLiner a tulajdonképpen egy egyszerű szövegszerkesztő, melyben lehetőség van a PageStream vezérlőkódjainak felhasználásával formázási információt kezelni. Azonban a szerkesztőablakban csak az egyszerű szöveg jelenik meg, a főprogram sebességénél lényegesen gyorsabban.

A program nyomtatási lehetőségei is bővültek, a támogatott nyomtatók típusai: Postscript, Hewlett-Packard, Epson sorozat, Primera és az operációs rendszer nyomtató meghajtói. A valóságos nyomtatókon kívül lehetőség van IFF/ILBM képbe is nyomtatni. A színbontással kapcsolatos beállítások is egyszerűsödtek, lehetőség van ún. PPD (postscript printer definition) file-ok használatára is, melyben az adott nyomtató (levilágító berendezés) minden jellemzője (lapméretek, javasolt színbontási vektorok és rács sűrűségek) tárolva van.



Stílus tag-ok beállítása

A használatot megkönnyítendő a teljes program on-line help-pel bővült. Az ismerkedést elősegítésére lehetőségünk van használati tippeket, ill. oktató leckéket is megtekinteni. Természetesen a kézikönyv elég részletes, összesen 546 oldalon ismerteti a program használatát. Az ismertetés részletesen kitér azon funkciók használatára is, melyek még egyáltalán nem működnek. (Nem kis teljesítmény!) Ugyancsak a kényelmes használatot segíti elő a programba beépített makrózási lehetőség. Ez elérhető az ARexx interface-en keresztül is.



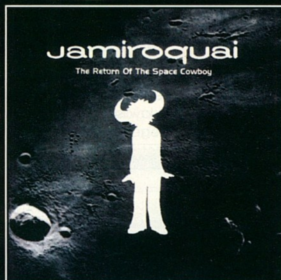
Színátmenet a betűkön - színek állítása

Itt, a cikk végére érve némi összegzést kellene mondani, de nagy gondban vagyok. A program egyre ígéretesebb, a lehetőségek sok szempontból kedvezőbbek mint a Quark XPress szolgáltatásai, ugyanakkor még kérdéses az, hogy mikor jelenik meg a 3.1 változat, melyet a végleges változatnak ígérnek. A témára még visszatérünk...

(JOCO)

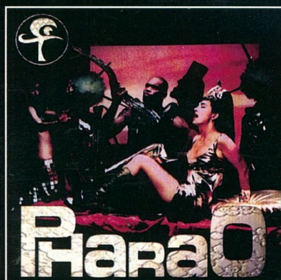
Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



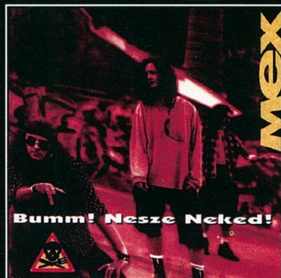
JAMIROQUAI - THE RETURN OF THE S. MC\CD

Nem tudom ki mennyire emlékszik rá, de annak idején már az első Jamiroquai lemezt is ajánlottam itt a GURU hasábjain. A nemrégen megjelent második albumról is szinte csak jó dolgokat lehet elmondani. Először is azt, hogy megjelent és nem tűnt el a süllyesztőben, mint az annyi más tehetséges előadóval megtörtént. Továbbá nem változtatott a stílusán csak egy egészen keveset, így aztán aki már megszerette ezt az egyéni ritmust és dallamot, az nyugodtan hallgassa meg ezt az albumot is, nem fog csalódni. Az új számok között talán nincs olyan kiugróan népszerű, amilyen az előző lemezen több is volt, viszont egységesebb lett a zenei anyag, talán jobban is hallgatható, bár ez csak az én szerény magánvéleményem, mint tudjuk. Aki pedig esetleg csak most találkozna ezzel a névvel és ezzel a zenével, az tegyen egy próbát, hallgasson bele, és ha tetszeni fog - és miért ne tetszene - akkor az első lemez is még beszerezhető itt-ott, persze nem mindig könnyedén. Ez a szavakkal jobbára megfoghatatlan stílus már sok sok hívet szerzett magának mindenfelé.



PHARAO - PHARAO MAXI MC\CD

Ezt a lemezt végighallgatva kellemes meglepetés ért. A zene nem ért teljesen váratlanul, hiszen a Dance-Pool megjelölés nem komolyzenét jelent. A meglepő az egész zenei anyag felépítése, előadásmódja volt. Nem nagyon szoktak ugyanis sok energiát fektetni a techno lemezekbe. A Pharao viszont vette a fáradságot és kialakított egy alapsztorit, amely köré a dalokat fel lehetett építeni. Ez, amennyire én tudom, manapság nem igen szokás. Arról nem is beszélve, hogy a lemezt végig lehet hallgatni, nem csupán dobeffektek száraz halmaza, némi hadarással fűszerezve, hanem gyorsabb és lassabb számok a megfelelő ritmusban váltják egymást, valamint nincsenek elnyújtva a végtelenségig, ezen a téren is jobbára csak rossz tapasztalataim voltak idáig. A csapat Német honból származik, ahonnan mostanában a műfaj sztárjainak többsége is. Ez a lemezük mindenesetre arra vall, hogy nem egy számos együttesként szeretnének megmaradni a köztudatban, hanem jól táncolható számaikkal, a DJ-k kedvenceiként. Ha valami jó tempóra vágysz, akkor tedd fel ezt az utazást a titokzatos egyiptomi éjszakába, a fáraók földjére...



MEX - BUMM! NESZE NEKED! MAXI MC\CD

Kemény zene, vad gitárhangzás és még keményebb szövegek. Röviden így lenne jellemezhető a Mex lemeze. A profi módon megvalósított albumon tíz szám található, köztük egy Lennon - McCartney szám átirata is, Come To Get Her címmel. A szövegkönyvben egyébként az angol szöveg a fonetikus kiejtés szabályai szerint van leírva, nehogy bárkinek is problémát jelentsen elolvasni és kiejteni azt. A magyar szöveg hál`istennek nincs ennyire leegyszerűsítve, bár néhol történtek kísérletek erre is. Mindenesetre a stílus kedvelői azt hiszem nagy örömmel fogadják ezt a lemezt, hiszen hiánypótlónak számít a hazai zenei életben.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

MI A CÍME A JAMIROQUAI EGYÜTTES ELSŐ LEMEZÉNEK?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB SONY CD-T SORSOLUNK KI.

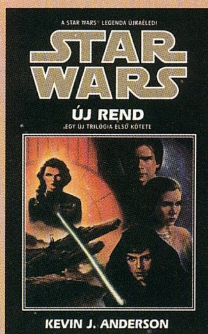
CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁRCIUS 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS **SONY MUSIC** ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

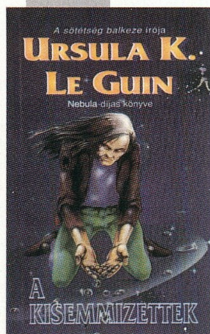
TOP 13 BT. 3300 **Eger**, Sándor Imre u. 1-3. • **MAXI MUSICLAND** 4400 **Nyíregyháza**, Dózsa György u. 2. • **SOLO MUSICLAND** 4032 **Debrecen**, Piac utca 57. • **SATURNUS Hanglemezbolt** 1061 **Budapest**, Andrássy út 3. • **BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon** 9400 **Sopron**, Várkerület 49. • **Juhász Könyv és Zeneműbolt** 2100 **Gödöllő**, Dózsa György út 5-7. és 3100 **Salgótarján**, Fő tér 1. • **OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg**, Centrum Áruház • **PIKOLÓ LEMEZBOLT** 9700 **Szombathely**, Szelestei L. u. 8. • **CD BÁR** 1061 **Budapest**, Székely M. u. 10. • **DIGITAL** 1085 **Budapest**, József krt. 49. • **VIOLIN Lemezbolt** 1094 **Budapest**, Ferenc krt. 19-21.







Új Valhalla könyvek



CD-s nemzedékváltás?

Csak egy pár sort egy kérdésről, amellyel egyre többen keresnek meg. A kérdés nagyjából így hangzik, mikor kell kidobni a régi CD játszóinkat...

Gondolom a HD-CD-ről keringő cikkek, a CD-I és még egy két hír kavarta meg a kérdezők lelkivilágát. Nos, azt hiszem nem kell ahhoz túl sok merészség, hogy azt mondjam még nyugodtan meg lehet tartani a régi CD-játszókat, sőt akár up-gade-olni is lehet. Ugyanis amíg az új fejlesztésekből elérhető áru piaci termék válik, nos az még legalább egy év, ha nem több, persze ezt pontosan megbecsülni nem igazán lehet; a HD-CD már egészen előrehaladott állapotban van, legalábbis a gyártó szerint...

Ursula K. Le Guin - A Kisemmizettek

A mellékelt képen nem biztos hogy látszik a szerző neve alatti kis sor, mely szerint a regény az amerikai kritikusok és írók Nebula díját nyerte el. Ez persze nem mostanában történt, hanem még a hetvenes évek közepe táján, ha jól vagyok informálva. Annak idején nagyon megfogott egy kis vékony könyvecske, a Sötétség balkeze címmel. Akkor még - ez elég régen volt - semmit sem hallottam a könyv szerzőjéről, egy bizonyos Le Guin-ról. A történet mindenesetre nagyon tetszett, így megjegyeztem a nevet. Később a kezembe akadt egy Szigetvilágról szóló könyvciklus, valamint még más könyvek, novellák is. Remélem többen átmentek hasonló folyamaton és röptében csaptak le a standokon megjelenő, a Kisemmizettek című regényre. Ugyanis ha más nem is, de annyit biztosan észrevett az aki Le Guin-t olvasott, hogy tud írni, valamint nem a szabvány történeteket meséli újra és újra, hanem megpróbál valami mást. Ez nagyon jól sikerült ebben a könyvében, amely szerintem is egyik csúcspontja írói munkásságának. A regény a következő helyzetből indul. A Föld lassan lakhatatlanná vált, így új kolóniák alakultak a Tau Ceti csillagképben. Az egyik bolygó majdnem olyan mint a Föld, és lakosai is éppen úgy viselkednek újonnan szerzett világukkal. Egy hosszabb forradalmi periódus után mindazok, akik úgy döntenek, hogy nem tudnak így élni tovább, kitelepülnek a bolygó (Urras) holdjára, amelyet Annaresnek hívnak. Itt pokoli küzdelmet vívnak a fennmaradásért, egyrészt a bolygó kedvezőtlen adottságai miatt, másrészt az új társadalmi berendezkedés, az Anarchia kezdeti működési zavarai miatt. Később, mintegy 160 év múlva már csak a bolygó jelent problémát, néhányszor majdnem katasztrófába sodorva az annaresti embereket, kiváltva ezzel a káröröm hangos megnyilvánulásait az Urras-on maradtakból. Talán ebből is látszik, hogy a két társadalom nem igazán szívleli egymást, és az éppen csak szükségesen kívül nincs igazi kapcsolat a két bolygó között. Ebben az időben születik egy gyerek Annaresen, akit Shavek-nek nevez el a névadó számítógép. Az ő életének egy részét kísérhetjük figyelemmel, amint megpróbál kapcsolatot teremteni a tudomány révén a két társadalom között. Azt hiszem nem kellene külön felhívnom a figyelmet rá, hogy ez nem egy könnyen és gyorsan "emészthető" mű. Nincsenek benne véres harci játékok, noha sok ember hal meg a történet során. Nincsenek nagyszabású csillagközi ütközetek, noha többfajta civilizáció szerepel a műben. Nem sorolom tovább a mű "hátrányait", remélem vannak egy páran akiknek sikerült felkeltenem az érdeklődését és elolvassák ezt a gondolatébresztő, kísérleti művet, amely hihetetlenül sok értéket vonultat fel. Nem mondom, hogy hibátlan, mert nyilván nem az, mindenesetre a hibáit könnyen meg lehet bocsátani. Ez az év is jól kezdődik...

STILLA

DEMOLÓGIA

Yippha dudez!!!

Lássuk hát, mivel bővült a stuffkészletünk a nagysikerű THE PARDEY jóvoltából. Kezdjük is rögtön a napot a győztes produkció elemzésével.

NEXUS7 / ANDROMEDA
Code: Dr. Jekyll, Mr. Hyde
Graphics: Archmage
Raytrace: View
Musics: Interphace



Felvezetésként egy forgó galaxis látványában gyönyörködhetünk, miközben



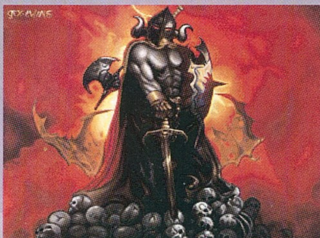
atmoszférikus zenei aláfestés mellett megismerkedhetünk a készítők kilétével. Az effekt úgy tűnik el a képernyőről, mintha a monitor kontakthibát szenvedett volna. Komolyan mondom, hogy első látásra majdnem biztos voltam benne, hogy némi gond van a screennel. Egy egész képernyős



lightsourced felszeletelt gömb kellemes látványa feledteti velünk az AGA képességeinek határait. Egy újdonságnak számító algoritmus alfajával nézhetünk farkasszemet, amelyet Gouraud Pulsenak kereszteltek el.



A látványt úgy tudnám leírni, mintha egy izzó inkonvex vastömbben vándorolna a hőenergia. Ezt követően a képernyő szétnyílik, és fénysugarak törnek elő. Nemsokára megtudhatjuk az okát. Egy vektor discogömb szórja rendületlenül sugarait, amely maximálisan kihasználja a gép színpaletta készletét arra, hogy néha idegtépően a szemünkbe pásztázzon. A shade cluster rutinuk a shadebobok vektorizált változatát tárja orcánk elé. Use your perception to penetrate the void of your mind! És valóban. A motion blur egy olyan újítása a zoomrotálásnak, amely kirakva hagyja a már kiszámolt fázisokat még egy darabig, és csak fokozatosan tünteti el. A natural motion partban egy raytraced asztalilámpa mindennapjait kísérhetjük figyelemmel. A plasma zoom algoritmus képi látványát csak azért nem vázolom fel, mert annyira színesen nem tudok írni. A produkció futása alatt stílusosan elkészített



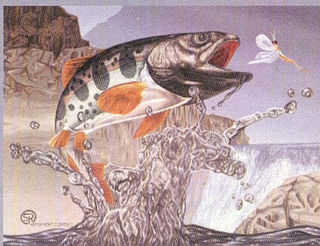
háttérekkel, illetve a zenei stílusváltások mesteri összekomponálásával azt hiszem egy darabig nem valószínű, hogy otthagyja a toplisták berkeit.

MOTION / BOMB
Code: Gengis
Graphics: Suny, Trajan, Hof
Musics: Clawz

Gondolom mindenki emlékszik még a nagy áttörésre, amit az Origin című demo-



juk hozott a hajdani Complex tagoknak. A mostani remekmű alcíme az Origin 2 nevet viseli, ezzel mintegy utalva arra, hogy ez a mostani eresztés sem kutyába veendő. A rutinok sebessé-



ge kétségkívül azt bizonyítja, hogy a coder nem henyéléssel töltötte el múlt év óta a szabadidejét. Clawz szokás szerint hozta a formáját audio téren, a grafikusok munkáját mindehhez hozzámixelve egy olyan receptet kapunk, amely a

harmadik helyezésre volt elegendő a nagy találkozón. Az egyes részek közötti átvezetés különböző fractal landscape-ekben nyilvánul meg. Egy vektoraluljáróban a haladásunk útját a plafonból, és a padlóból előbukkanó vektorkockák gátolják. Egy vektorharmonika száguld el mellettünk, majd egy olyan vektort láthatunk, amelyből vektornyúlványok csápolnak felénk. Zárásként egy olyan DOOM effectet láthatunk, amely eddig kétségkívül a legszebben kivitelezett, és leggyorsabb, amit valaha is készítettek ezen a géptípuson. Nyugtató endpart zene mellett igen kellemes barangolnunk a labirintusban.







SOULKITCHEN / THE SILENTS DK.
Code: Crush, Ricky
Graphics: Dize
Musics: Scortia
Nagyon régóta láthattunk már a csapattól demonstrationt. Azonban mentségükre felhozható, hogy a svéd szekció a norvég subgrouppal együtt játékok gyártásába ölte energiáját. A finnek más csapatokba joinoltak. A dánok pedig Amerikában dolgoznak különböző konzolgépekre. Az új generáció terméke pedig megkésett egy picit. A jelenlegi csapattagok fényes múlttal rendelkeznek. Többségük ismeretlen Amigás területen, hiszen C-64-ről jöttek át, többek között például a Bonzai-ból. Egy bevezető animációban egy űrhajó menekülését figyelhetjük meg, amint éppen menekül a TSL bázisáról, hálátlanul felrobbantva azt. A különböző alakzatokba transzformálódó dotok, illetve shaded torus mellé egy olyan rendkívül hangulatos zenei produkció társul, amely még a legvacakabb kód, és grafika mellett is glóriát húzna a demo felé. Azonban a mű nagyon távol áll ettől a meghatározástól. Megbizonyosodhatunk erről az angel dust algoritmus által, amely a coppert kínozgatja, nem beszélve az ötletes human genetic manipulation-ról, amely egy meglehetősen lepusztult, talán embernek sem nevezhető figura csavargatásával foglalkozik. A Hardwired-ből jól ismert láncokkal ferdén felfüggesztett sakktábla ismét útját állja egy objektumnak, csak az a helyzet, hogy ez már korán sem bob object, hanem zselé lightsourced textúrakocka. A gouraud az ő esetükben metamorfólódó vektor jelenlétében nyilvánul meg. Az endpart végén említést tesznek a soron következő "konyhaszéria" nemsokára bekövetkező megjelenéséről, amely a Fruitkitchen nevet viseli.









SYNDROME / BALANCE
Code: Scope
Graphics: R.W.O., Unique
Musics: Subject
Végezetül említést érdemel még ez az X. helyezett proggy is. A hangulata közepesnek mondható, és néhány designelem lopott mivolta a Desert Dream-ből igen lehangolóan hatott rám. Ami megfogó volt az talán a HAM8 plazma, az elasztikus vektorok, a gelle splines, valamint a shaded-olt 80 faces glenzobject. Egy vektorkocka egyik oldalán megjelenő rotáló vektorcube elgondolkodtató módon megkörnyékezi a kocka éleit, és rövid gondolkodás után felfeszíti magát arra. Hát... Eléggé unrealisztikus. Cube arounder!

Rainbow



TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat II
3. Wing Commander III
4. Chaos Engine
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Descent
10. Kid Chaos

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander III
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Inferno
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.
2.	Ultima VIII	rol.
3.	Dragon Lore	adv.
4.	Under a Killing Moon	adv.
5.	Alone In The Dark 2.	adv.
6.	Hell	adv.
7.	Ishar III	rol.
8.	Betrayal at Krondor	rol.
9.	Kyrandia 3	rol.
10.	Death Gate	adv.

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Colonization (MicroProse)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Wing Commander 3 (Origin)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Inferno (Ocean)

STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. Colonization
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. UFO

FILM

1. Született gyilkosok
2. Kvíz Show
3. Forrest Gump
4. Veszélyes vizeken
5. Frankenstein
6. Az ügyfél
7. Interjú a vámpírral
8. Junior
9. Féktelenül
10. Az oroszlánkirály

LAZA's TOP 10

1. Lode Runner
2. Xenox
3. System Shock
4. Inredible Machine
5. Incredible Machine II
6. Alone in the Dark
7. 7th Guest
8. X Wing
9. Push Over
10. Doom

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült. Copyright ELSPA.

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

MEGHOSSZABBÍTVA!

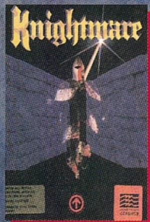
Az 1995-ben várható áremelések sajnos negatív irányban befolyásolják minden lap árát, így a GURU-ét is. Ellenszert sajnos ezidáig nem sikerült találnunk a problémára, azonban úgy gondoltuk, hogy egy rendkívüli ajánlatot teszünk olvasóinknak. Ha *1995. március 30*-ig előfizetitek a lapot legalább egy évre, akkor elkerülhetitek a várható áremelés hatásait, legalábbis ennél a kiadványnál.

Tehát *1995. március 30*-ig az előfizetési díj egy évre továbbra is:

2178 Ft

Az előfizetéseket a szokásos módon várjuk a szerkesztőség címére:

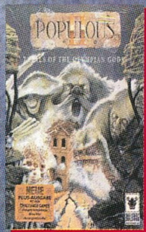
GURU
1399 Budapest, Pf. 701/765



Knightmare



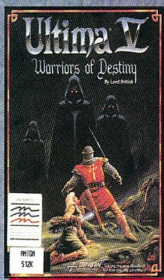
Operation Combat



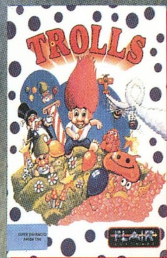
Populous II



R-Type II



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765